

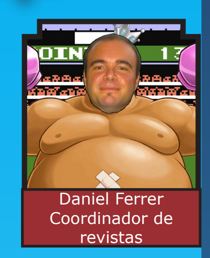

Colaboran: Afrikitown - Indiepodcast - Retro entre amigos


FUSION FREAK
Tu Web
de
Cine y Series,
VideoJuegos,
Musica,
Comic,
Frikazadas
y mucho mas,
GEORGE R. R.
MARTIN
JUEGO
TRONOS
PSY
Entra en www.fusion-freak.com



# STAFF

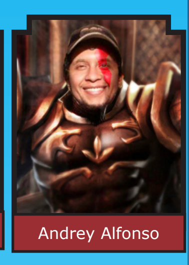

Sergio Aguilera "Gref"- Subdirector


Daniel Ferrer Coordinador de revistas

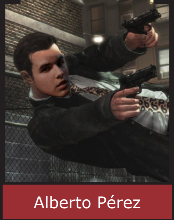
## REDACTORES


Xavier Muñoz "Amunihiky"


Pedro Quintela "Piti"


Andrey Alfonso


Jose Manuel Jurado "Nights"


Alberto Pérez


Daniel Vega "Seth Garamonde"

## COLABORADORES

LUIS AVILES
LUIS ARCAS
MIGUEL A. PERNIA
DAVID ALASTOR
LUIS MARTINEZ
ALEJANDRO CLOTET
JOSUA CKULTUR
JENNIFER DUENAS
SERGIO GAN RETAMERO



# EDITORIAL

## GRACIAS POR TODO



***This is the end***
***Beautiful friend***
***This is the end***
***My only friend, the end***
***Of our elaborate plans, the end***
***Of everything that stands, the end***
***No safety or surprise, the end***
***I'll never look into your eyes...again***
***Can you picture what will be***
***So limitless and free***
***Desperately in need...of some...stranger's hand***
***In a...desperate land ?***

***THE DOORS***


Salvador Vargas DIRECTOR

Como todo en esta vida hay un comienzo y un final, y antes de lo que hubiera pensado ha llegado el fin de mi etapa como director de esta revista. El proyecto sigue adelante como no podía ser de otra manera, y de buen seguro en manos más expertas que las mías. A partir del mes que viene será Sergio Aguilera quien os caliente la oreja en estas líneas, pero su amplio conocimiento del mundillo de los videojuegos le dará una mejor dimensión a estas páginas.

No me queda más que daros las gracias por estar ahí, tanto a los que comenzastéis esta andadura con nosotros en septiembre del año pasado como a los que habéis incorporado por el camino sumando a los más de 700.000 lectores registrados por la revista del mes pasado. Con muchos de vosotros he tenido el placer de llegar a coincidir en persona en algún evento como Gamepolis, con otros cruzar algún tuit o comentario por nuestro grupo de Facebook, pero a todos os quiero decir que ha sido un enorme placer "conoceros". MIL MILLONES DE GRACIAS.




PARTICIPA

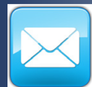
LA REVISTA NO TERMINA AQUI

SIGUENOS


https://www.facebook.com/NosoloGamer

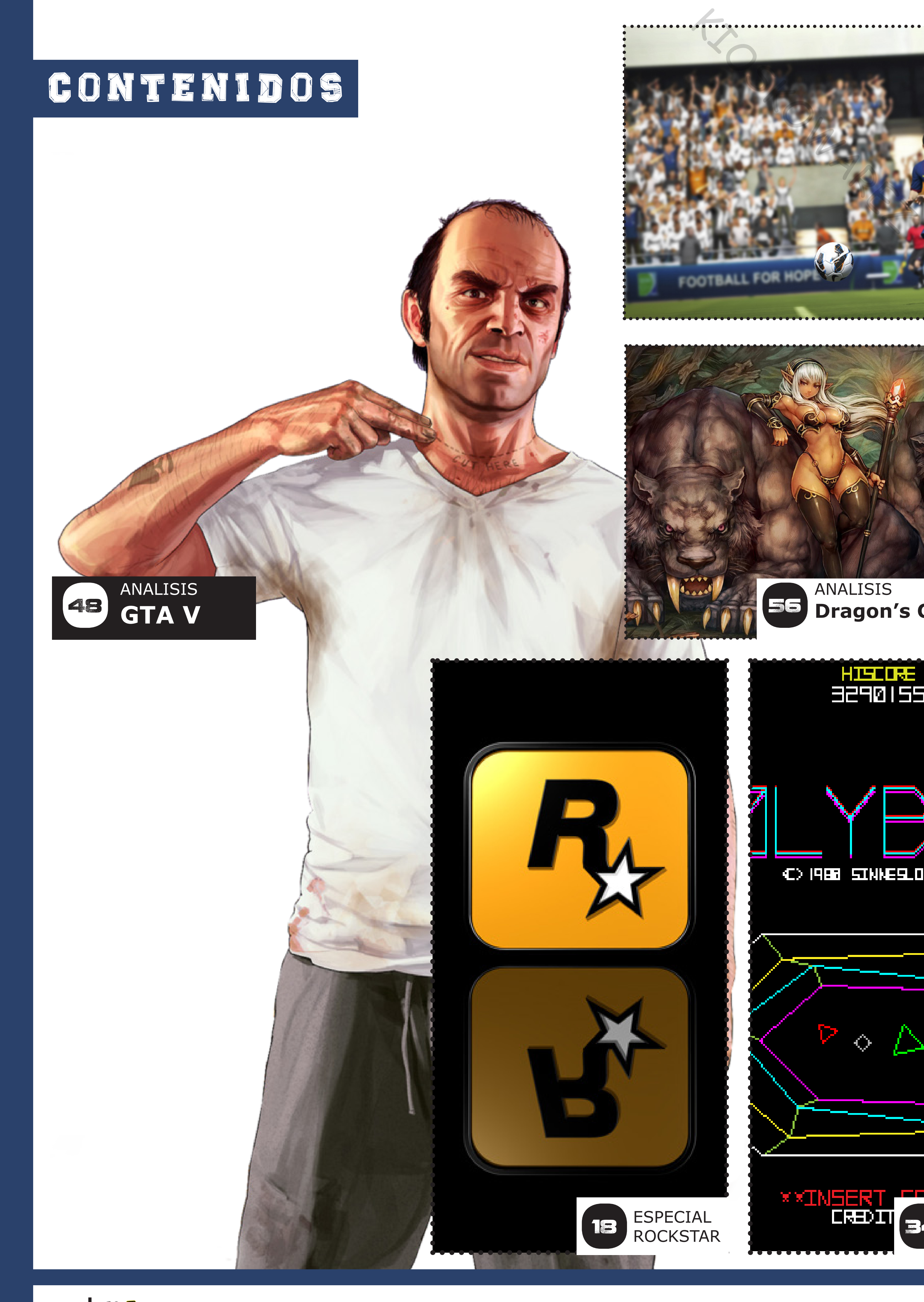

@nosologamer


www.fusion-freak.com


nosologamer@fusion-freak.com



# CONTENIDOS



CUT HERE
FOOTBALL FOR HOPE
HISCORE
3290155
(C) 1988 SINNESLO
INSERT
CREDIT



NOSOLOGAMER Nº 13 OCTUBRE 2013



54 ANALISIS
**FIFA 14**



Crown



58 ANALISIS
**TLOZ:WW HD**



4 ESPECIAL LEYENDAS URBANAS



42 ESPECIAL CINE DE TERROR

## ARTÍCULOS DE OPINIÓN



## ESPECIALES



## ANALISIS



## ZONA RETRO

# NO ME TOQUES

## ¿Crees en la

Cuando un estudiante hace un examen y recibe como nota un diez, o una matrícula de honor, significa que no solo no ha tenido ningún fallo en las respuestas a las preguntas planteadas, sino que ha ido más allá y ha demostrado capacidades y conocimientos más profundos que los que en un principio planteaba dicho examen.

Si extrapolamos tal patrón al mundo de los videojuegos, podemos ver que se analizan con la misma vara de medir. Un juego perfecto, un juego de 10, de 100, de sobresaliente, de matrícula de honor... debería ser aquel juego que no tuviera ni un fallo, ni un solo bug, que innovara en el planteamiento que ofrece al jugador y, para rematar, que fuera divertido como el infierno. Lamentablemente eso hoy en día no existe.

No obstante con esto no quiero decir que no hayan juegos increíbles, sin ir más lejos toda la polémica viene suscitada por el gran juego aparecido hace poco tiempo y que opta, sin lugar a dudas, por el título a mejor juego de esta generación de consolas. GTA V es una bestia bruta que nos ha dejado a todos boquiabiertos, eso nadie lo pone en duda, pero aun así no llega a juego perfecto. No es que yo sea muy exigente, de hecho podréis comprobar cómo en el análisis se ha llevado una de las notas más altas que se le ha puesto en un juego en la historia de la revista, pero GTA V no llega tampoco al nivel de perfección. ¿Por sus bugs? ¿Por alguna que otra carencia gráfica? ¿Por no salir doblado? ¿Por su online que tiene que ser actualizado cada dos por tres? ¿Por algún que otro fallito jugable? Soy el primero que lo admite, son minucias, pequeños errores, pero siguen siendo fallos.

Por otra parte contamos con una política de las empresas, práctica que por desgracia se va dando con más frecuencia, que es la de sacar un juego no pulido al 100% y el ir lanzando parches vía Internet para solventar los problemas. Sinceramente me parece muy poco profesional estas políticas de lanzar un juego no completo para luego ir trabajando sobre la marcha. Sinceramente ya por esas políticas ningún juego merecería la nota máxima.
Y, para acabar, esa es otra de las cosas en las que veo que nos hemos anclado los que nos dedicamos a esto: la nota. Me parece que un juego de hoy en día es demasiado complejo como para que una nota pueda resumir su calidad. Aquí tengo que romper una lanza a favor de todos aquellos que hacen sus análisis (redactados, hablados...) para que la gente pueda dedicarles un tiempo a ver de qué va el juego y no se deje guiar por una nota que, repito, dudo mucho que pueda plasmar todo lo que es el juego en una cifra de uno o dos dígitos.

Xavier Muñoz

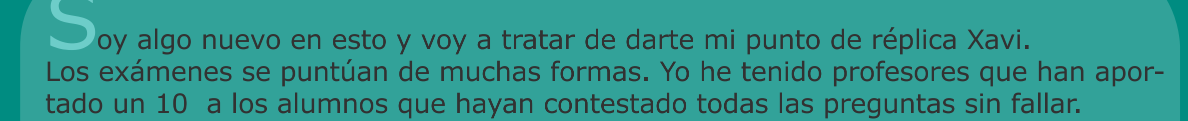







# LOS PIXELES

## nota perfecta?



Soy algo nuevo en esto y voy a tratar de darte mi punto de réplica Xavi.
Los exámenes se puntúan de muchas formas. Yo he tenido profesores que han aportado un 10 a los alumnos que hayan contestado todas las preguntas sin fallar.

A mi me parece que si un juego está bien hecho en todos los sentidos merece ser puntuado en consecuencia. La cuestión es el punto de exigencia que ha de tenerse en estos temas. Para mi, si un juego tiene algún bug suelto, de esos que no estorba o que son extremadamente menores, pero lo que ofrece está bien hecho, no tiene por qué no tener un 10.



Me parece que a veces los analistas, por querer transmitir criterio, acabamos siendo demasiado exigentes cuando algo nos gusta y punto. Hay demasiados ejemplos a lo largo de la historia de juegos mal puntuados (Castlevania SOTN) que han sido encumbrados a posteriori por su gran trabajo.
Nunca vamos a acertar en esto. Nunca pondremos una nota que signifique "esto le va a gustar a todo el mundo". Un 10 representa un "esto es lo que yo quiero cuando pienso en un juego de este tipo". Pongo por ejemplo el Ni No Kuni, que en mi opinión merece un 10 y sería la nota que yo le pondría aunque me conste que a algunas personas no les guste.

Cuando un juego tiene unos gráficos preciosos, una banda sonora reseñable, un buen doblaje (aunque sea en ingles o japonés), una magnífica traducción y una genial jugabilidad, solo merece una nota. Decir "no, le doy el 95 de 100 por que la perfección no existe" es transmitir al diseñador que por mucho que se esfuercen, nosotros nunca estaremos contentos.

Un 10 solo representa que para el analista el juego es una obra maestra. Solo el tiempo dirá si tenía razón o no.



Sobre las notas, desgraciadamente la gente suele pedirlas aunque yo piense como tu. Yo personalmente planteo mis análisis tratando de informar al jugador de lo que se va a encontrar y que sea él o ella quien decida si esto merece la pena ser comprado o no. A fin de cuentas, a cada uno le gusta una serie de cosas distintas.

Si el análisis se lee o no es algo que solo al lector le corresponde decidir. Nosotros como medios solo podemos intentar hacer bien nuestro trabajo y dejar la información a su disposición. Si una persona solo quiere leer un número para decidir si invertir su dinero en una u otra obra, entonces es libre de hacerlo pero deberá atenerse a las consecuencias de no haber leído lo que precedía a la nota. Las personas, antes de comprar, deben informarse de lo que quieren comprar. Ese y solo ese es nuestro cometido. Ofrecemos información para quien la quiera leer, tratando de ser lo más imparcial posible pero eso tampoco será posible en su totalidad.

Vivimos en la sociedad de la información. Nuestro deber es estar informados.

Daniel Vega Egea

# LA GUARIDA DE

El ultimo bastió

## LA DECADENCIA DEL RETO

Se escucha a menudo la sentencia "Los juegos de ahora no son tan buenos como los de antes". ¿Es realmente cierto?

Si analizamos los juegos basándonos en los gráficos, la banda sonora y los sonidos e incluso la ambientación es innegable que todo eso ha mejorado. Muchos dicen también que los juegos de ahora son más cortos y sin embargo, si los comparamos duraban menos de una hora en muchos casos. El problema lo vamos a encontrar en la jugabilidad.

¿Realmente tenemos ahora peor jugabilidad que hace 20 años? Usamos más botones, hay más combinaciones y hay menús más cómodos por lo que se podría pensar que todo va a mejor pero, sin embargo, mucha gente se queja. ¿Qué es lo que falla?

Aquellos de vosotros que soláis analizar las situaciones con calma ya lo estaréis pensando. Lo que nos falta es dificultad. A ver, es cierto que ahora sigue habiendo niveles de dificultad, pero no están bien hechos.

Hace 20 años, si tú morías a mitad de nivel, aparecías al principio de la fase con una vida menos. Ciertos juegos ya ni siquiera usan vidas y se mueven a base de puntos de control. La energía se regenera quedándote quieto y cubierto durante unos segundos. Un juego hace 20 años, aunque fuera corto, duraba incontables horas gracias a esta dificultad.

¿Pero sigue habiendo modos difíciles no? Pese a que seguimos teniendo opciones de configuración de dificultad se han convertido, en definitiva, en subir el daño y bajar la energía. ¿Por qué?

No caigamos en engaño. Pocos son los que, tras atascarse en un juego, no saltan a otro a las primeras de cambio. Hace 20 años los juegos eran muy difíciles y caros de conseguir. Hoy en día, pese a lo que muchos piensan, los precios no son tan duros y contamos con muchos descuentos. Hacernos con una videoteca extensa ya no resulta tan duro. Ante tantas cosas a las que jugar, muchas personas se niegan a "complicarse la cabeza" con esos tediosos niveles.




No me malinterpretéis. Yo soy de esa clase de jugadores paquetes que, antaño, se quedaba atascado en todos los juegos y no se pasaba ninguno sin trucos. Ahora disfruto de unos juegos con historias complejísimas, largos y que me puedo pasar. Aun con todo esto, quisiera que estos

# E AFRIKITOWN

## ÓN DE AFRIKITOWN



tiempos modernos no olvidaran los juegos de habilidad que, hoy en día, solo son recordados por el mercado "indie" con joyas como "Super Meat Boy" y ciertos juegos muy concretos.
No digo que ahora todos los juegos debieran ser difíciles como los de antes, pero si digo que los modos de dificultad deberían ser ajustados en condiciones y no olvidarse de un colectivo dentro del sector de jugadores, que es amplio y que no se conforma con comprar un juego y pasárselo en poco tiempo.

No me gusta entrar a comparar jugadores ni decir que unos son peores que otros. Me consta que cierta parte de los "hardcore gamers" me tacharía de casual pese a los 25 años que llevo jugando a videojuegos. Yo más bien pienso que entre los jugadores cada uno tiene sus objetivos. Unos quieren tener que superarse a si mismos en niveles de dificultad altos y disfrutan del reto que esto supone. La victoria tras tantos esfuerzos les sabe a gloria.

Hay otro colectivo (donde me incluyo) que queda hastiado al repetir una y otra vez un nivel difícil y acaba dejando el juego por imposible.
El placer que encontramos radica más en lo que nos cuente la historia del juego, de las sensaciones que tenemos jugándolo y del conjunto de la ambientación.

El escenario ideal sería encontrar juegos donde todos quedaran contentos. Juegos con un modo difícil bien hecho y con logros que se alejen un poco de "logro por hacerte la primera fase" que hoy en día vemos en muchos juegos.

Las compañías no deberían temer colocar los modos de dificultad altos en el menú principal sin tener que esconderlos como ha pasado con Bioshock Infinite, por poner un ejemplo. No deberían bloquearse los modos más difíciles como vemos, por ejemplo, en Uncharted y su dificultad "aplastante". Hace 20 años podíamos escoger con cuantas vidas empezar, cosa que contribuía a contentar más gente. Tampoco creo que se haya que humillar a nadie como Tomonobu Itagaki hacía en los nuevos "Ninja Gaiden", poniéndoles un lacito rosa a los que jugaran en modo fácil. Nadie compra un juego para ser humillado ni para pasarlo mal, salvo que pasarlo mal represente algo divertido.
Un buen videojuego es aquel donde todos los jugadores puedan disfrutar, ya busques la auto-superación o una buena historia.

**Daniel Vega Egea**



# LA OPINION



## LOGROS/TROFEOS ¿ACIERTO O EI

El otro día, hablando con un amigo tuve una conversación con un amigo que me dejó sorprendido a la par que me hizo observar una de las evoluciones de muchos jugadores de hoy en día.

El caso es que estábamos hablando de GTA V, y todas sus características, pero mi compañero estaba más preocupado por saber qué tipo de logros/trofeos tenía y si era muy difícil adquirirlos todos. Cuando la conversación pasó a otros derroteros, siguiendo siempre en la tónica del videojuego, me estuvo explicando lo difícil que se le hacía sacarse los trofeos del Dead Space 2, un juego que ya aborrecía pero que tenía en mente sacarse todos los logros/trofeos.

Haciendo memoria, tampoco mucha pues hemos de recordar que el sistema de logros/trofeos es propio de esta generación, me acuerdo cuando alguien se atascaba en un juego, ya no por pasar en la historia, sino por acabar una pantalla en una dificultad especial o intentar conseguir cosas más allá de la aventura propia con la consiguiente satisfacción moral que da el poder conseguirlo, y no un aviso que te diga que lo has conseguido y se publique online para que todo el mundo lo vea.

Ciertamente estamos viviendo en mundo altamente competitivo, y dicha competitividad es el pan de cada día. Hemos de ser competitivos en nuestros estudios, en nuestros trabajos… hemos de intentar ser los mejores en todo lo que hagamos para que no pueda llegar otro y quitarnos nuestro preciado status con suma facilidad. Ahora esta competición se ha trasladado al mundo de los videojuegos y, evidentemente no todos, pero sí una parte de jugadores se han visto arrastrados a esta espiral de logros/trofeos que ofrecen los juegos de hoy en día.

Con esto no quiero decir que esté en contra de los logros/trofeos, a veces resulta curioso ver qué cosas puedes hacer en el juego que sean premiables, o ver si puedes realizar aquel desafío que te proponen los creadores del juego. No obstante cuando esto se agrava, cuando el conseguir ese trofeo/logro se torna en esa obsesión enfermiza en la que tu vida se vuelve insulsa salvo que puedas conseguir ese dichoso logro… es hora de pensar que estamos haciendo.

No está mal que un juego sea competitivo, de hecho es algo que alabamos aquí en Nosologamer frente a la pasmosa facilidad que ofrecen la mayoría de juegos de hoy día. El problema radica en que muchas veces estos logros no son



RROR?

Logro desbloqueado
1000G - Escribir sobre logros



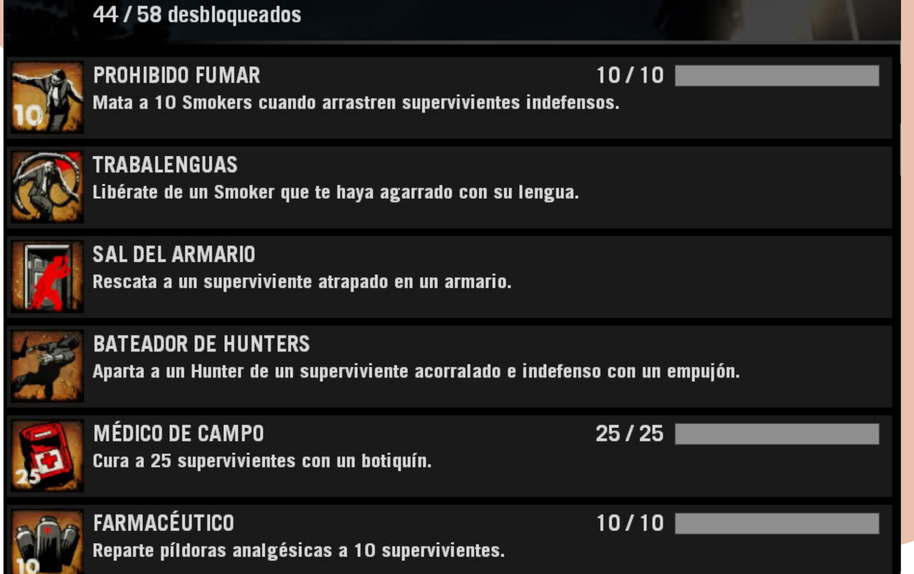
Es posible que muchos penséis que en estas líneas no hay más que demagogia barata escrita. Lo que intento decir es que la principal meta de un videojuego es divertir. Cuando nos ponemos a los mandos de un título el cual no nos está divirtiendo, algo falla. La aparición de estos logros/trofeos no hace más que crecer este espíritu competitivo que tanto nos mueve en nuestro día a día. Juegos que antes no tenían este sistema son remasterizados y lanzados de nuevo al mercado, anunciando que se le han integrado los logros/trofeos e incluso podemos activar una opción en nuestra PlayStation 3 que publica en Facebook un aviso cada vez que desbloqueamos un nuevo trofeo. Si esto no es competición, al margen de un buen modo de aumentar nuestro "ego", que alguien me lo explique.

sino una manera más de entrar en el mercado competitivo del "yo soy más que tú" dejando la diversión del juego a un segundo plano, algo totalmente impensable.

Me gustaría que muchos de vosotros, afamados lectores, pensarais en juegos de anteriores generaciones. Seguro que muchos de ellos los probasteis, los jugasteis un rato y, por "A" o por "B" los acabasteis dejando aparcados en la estantería simplemente porqué no os divertíais con él y decidisteis pasar a otro título que cumpliera más sobradamente vuestras expectativas. Si extrapolamos tal caso a los juegos de hoy en día, podremos ver como hay gente que está jugando, o rejugando, títulos por el mero hecho de poder sacarse todos los logros posibles y demostrar que es el mejor.

Con esto no quiero decir que no haya jugadores que saquen los logros/trofeos disfrutando del título, sin ir más lejos un servidor lo ha hecho con un solo juego, y porque le fascinaba Dark Souls. Pero de todos los juegos que he jugado en esta generación, a bote pronto diría que unos 300, solo ha habido uno que me haya gustado tanto como para completarlo al 100%.

En conclusión, está bien que un videojuego nos plantee retos y desafíos, y que su dificultad no sea una destello de algún enemigo difícil, pero cuando esta diversión se convierte en obsesión por intentar demostrar al mundo lo buenos que somos jugando a los videojuegos, y para ello tengamos que sacrificar nuestra propia diversión... es para pensárselo un poco, pero no mucho porqué la próxima generación está a la vuelta de la esquina, y promete aumentar esta competitividad hasta límites insospechados.




Xavier Muñoz Casermeiro
Presentador y Colaborador de Indiepodcast.






Valve llevaba tiempo avisando con incesantes rumores sobre su asalto al salón de casa y en convertirse en una alternativa aún mayor a las consolas. A pesar de ser el auténtico rey del PC, Gabe Newell y su compañía no están dispuestos a perder esa parte del pastel que son los jugadores de consola que rehusan de usar el PC para poco más que trabajar.

Desde hace ya bastante conocíamos que la compañía trabajaba en la por entonce conocida como Steam Box, una máquina similar a las consolas que trasladese su sistema Steam de forma sencilla y sin las complicaciones de configuración de un PC.

Muchos eran los interrogantes que existían acerca de este proyecto, y durante la última semana de septiembre han tratado de aclararlos con tres anuncios: su sistema operativo propio tras los encontronazos diverssos con Microsoft y su Windows; la máquina propiamente dicha; y el nuevo sistema de control más cercano a aquellos jugadores acostumbrados al uso del ratón y teclado. Pero en su intento por resolvernos las dudas probablemente nos hayan dejado aún más, a continuación tratatremos de resolverlas...

SALVADOR VARGAS


LVE
A LA
CONQUISTA
L SALÓN






## STEAM OS
## EL SISTEMA OPERATIVO DE VALVE

La primera piedra del proyecto y sobre la que se sustenta todo es el propio sistema operativo de Valva, presentado el 23 de septiembre se sustenta en Linux como base.

Steam OS proporcionará acceso a todo el catálogo de juegos de Steam utilizando "cualquier máquina en el salón". El sistema incluye cuatro nuevas características enfocadas al salón: compartir juegos, opciones de familia, juegos en streaming y música, películas y TV.

Con retransmisión en casa, es posible enviar señal de vídeo de los juegos de PC directamente al equipo que tienes conectado al televisor del salón para jugar mediante la "red doméstica", según explica VALVE, y con tecnología de streaming.

Sobre Compartir con la Familia en la presentación de Steam OS no se dieron muchos detalles, pero VALVE anunció una semana atrás Family Sharing que permitía compartir tu biblioteca de Steam con 10 amigos o familiares. Como ya conocíamos cualquiera de estos 10 usuarios autorizados podrá acceder a todo nuestro catálogo de juegos de Steam y jugar a ellos mientras nosotros no lo hagamos. En el momento que el usuario quiera jugar a alguno de sus juegos minetras un usuario autorizado lo hace, se le enviará un mensaje con un tiempo prudecncial para guardar su partida y el dueño de la bibiloteca tendrá siempre prioridad. En ningún momento se puede jugar al mismo juego dos usuarios con acceso a la cuenta compartida.

Steam OS también reproducirá música, programación de la televisión y películas. Los contenidos audiovisuales lo convierten en un centro multimedia no solo apto para jugar, sino también en el espacio de ocio del hogar usando el PC y el OS.

## STEAM CONTROLLER
## EL MANDO OFICIAL DE LAS STEAM MACHINES



El tercer anuncio era el mando propio que acompañará a las Steam Machines, pese a las esperanzas de muchos fans de que se tratase de Half Life 3.

El mando se convierte en la "conexión" entre las máquinas y el sistema operativo, en un artefacto pensado para jugar a todos los juegos de Steam, incluso para aquellos enfocados al ratón y al teclado, y diseñado en las oficinas de VALVE.




El pad prescinde de los sticks tradicionales para ofrecer dos trackpacks extremadamente sensibles que controlan los movimientos de las yemas de los dedos del jugador. Este diseño funciona hasta con juegos de estrategia hasta ahora únicos del PC.

***"Además, juegos de acción en primera persona que requieren de apuntado preciso se benefician de la alta fidelidad de los trackpacks"***, explicaban desde la compañía. Este sistema incluye también tecnología de vibración avanzada.

## STEAM MACHINES
## LAS CONSOLAS DE VALVE

La segunda presentación llegaba el miércoles 25 de septiembre y tal vez era lo más esperado por todos. Tras los incesantes rumores de una Steam Box de meses atrás, Valve nos sorpredía no con una única máquina sino con una gama de ellas: Steam Machines.

Las máquinas que por supuesto utilizarán el sistema operativo propio SteamOS anunciado dos días atrás, no serán desarrolladas integramente por Valve sino por partners asociadas. Cada una creará un modelo con un configuración única, dando la oportunidad al comprador de elegir entre varios modelos que se ajusten a su presupuesto y necesidades.

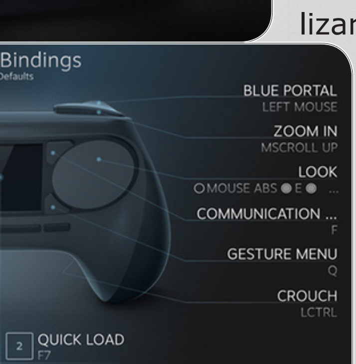
Las primeras SteamMachines se pondrán a la venta el 2014, y Valve está pidiendo tu opinión para conocer qué quieres de cada dispositivo. Como premio de este feedback te puedes llevar una de ellas. Las primeras 300 unidades del prototipo inicial se repartiran entre los usuarios de Steam que aporten con sus comentarios al diseño. Para ello debéis entrar en http://store.steampowered.com/livingroom/SteamMachines/, y seguir las instrucciones.

Entre otros datos confirmados, los betatesters podrán compartir información cuando las reciban, todas las SteamMachines permitirán instalar otros sistemas operativos de manera libre, y VALVE liberará el código fuente de SteamOS. De hecho la compañía ha retado a los usuarios a "trastear" con dichas máquinas para sacar todo el jugo posible, algo ya usual en Valve.

En el centro del mando se encuentra una pantalla táctil de alta resolución que no solo replica en cierto modo el clic tradicional del ratón, sino que además aporta información adicional sobre el juego (mostrando un mapa, por ejemplo).

Sobre la disposición de los botones, VALVE asegura que la ha configurado ***"estudiando la frecuencia"*** con la que los jugadores los utilizan. El mando incluye un total de 16 botones funcionales en todos los juegos de Steam.

Uno de los puntos fuertes del mando es, como decimos, la posibilidad de utilizarlo en cualquier juego lanzado hasta la fecha mediante una configuración estándar que ha planteado VALVE y que como ejemplo se ha mostrado en Portal 2.




Por otra parte, Steam Controller está pensando como un mando ***"modificable"***, según sus responsables, por lo que la comunidad no solo podrá alterar la configuración de los botones, sino también aplicar gadgets sobre el pad.

Steam Controller acompañará a las Steam Machines cuando lleguen en 2014.



# La madurez de

## Identidad

Grand Theft Auto, Midnight Club, Max Payne, Red Dead Redemption... Estos juegos tienen una cosa en común: Rockstar Games. Desde sus comienzos, Rockstar ha ido haciendose hueco en la industria de los videojuegos año tras año. Adquirida por Take-Two Interactive, y trabajando codo con codo con sus diversos estudios y empresas como 2K Games, Rockstar ganó una gran popularidad y prestigio en la industria, con infinidad de premios hacia sus juegos y obteniendo enormes beneficios. Estas cosas, entre otras, hacen que Rockstar sea una de las mejores empresas de videojuegos del mundo, y para muchos, una de las mejores de la historia.

## Fundacion

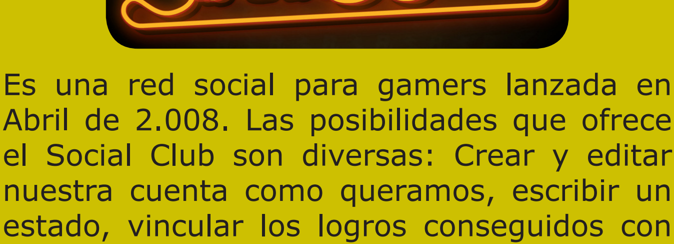
Sam Houser, Dan Houser, Terry Donovan, Jamie King y Gary Foreman, fundaron el sello Rockstar en Nueva York, en 1.998. Su primer éxito apareció con la salida de Grand Theft Auto, que pronto gozó de una buena crítica por parte del público, gracias a la libertad de decisiones que ofrecía el juego. Dicha libertad es la principal virtud de sus principales juegos. Desde la saga Grand Theft Auto, pasando por Read Dead Redemption, L.A. Noire o Bully, cuentan con un mundo abierto que puedes explorar a tu antojo en el momento que quieras o hacer misiones secundarias, personalizar a tu personaje, jugar a minijuegos, etc. Rockstar siempre ha sabido coger ese toque de realismo y plasmarlo en sus títulos, haciendo que estos consigan un enorme éxito.

...star

...e una estrella

## RAGE

Rockstar Advanced Game Engine (conocido popularmente como RAGE), es un motor gráfico desarrollado por el estudio Rockstar San Diego con la ayuda de Rockstar North. Fue desarrollado para facilitar el desarrollo de sus siguientes juegos para las consolas PlayStation3, Xbox 360 y Wii, además de para PC. El motor es una versión mejorada del Angel Game Engine, motor utilizado para la sexta generación en la saga Midnight Club y otros juegos de Rockstar San Diego. Antes de la aparición de RAGE, Rockstar utilizaba el motor RenderWare, pero debido a la adquisición de Criterion (empresa dueña de RenderWare) por parte de Electronic Arts, y por una clausura en el contrato por parte de esta misma, Rockstar empezó a trabajar en RAGE. A día de hoy, es el motor gráfico utilizado para muchos de sus juegos desde el 2.006.




Es una red social para gamers lanzada en Abril de 2.008. Las posibilidades que ofrece el Social Club son diversas: Crear y editar nuestra cuenta como queramos, escribir un estado, vincular los logros conseguidos con Social Club a nuestro perfil y hacer amigos en línea. El Social Club ofrece diversos desafios y misiones en sus juegos, dándote como premio una medalla dependiendo de cómo hayas finalizado el desafío.
Algunos de los juegos que utilizan Social Club son Grand Theft Auto IV, Midnight Club : Los Angeles, Red Dead Redemption y L.A. Noire.

### 1. Grand Theft Auto [1997]

El alfa de todos los GTA. Contaba con una vista aérea, 5 vidas al empezar el juego y un sistema de ganar puntos por realizar ciertas acciones. El juego fue una revelación y un gran éxito debido a la libertad que el juego le brindaba al jugador y por su violencia, cosa que atraía al público.

### 2. Grand Theft Auto 2 [1999]

El juego contaba con el mismo sistema de juego hasta entonces, con una vista desde arriba. Contenía unos gráficos más definidos que el primer GTA y mayor grado de violencia. Recibió una gran cantidad de denuncias por parte de asociaciones de padres. Pero, a pesar de todo eso, el juego fue un éxito en ventas.




### 3. Max Payne [2001]

Nos metía en la piel de Max Payne, un agente de la DEA que pierde a su mujer y a su hija a manos de unos matones de una banda y planea vengarse por ello. Disparos en tercera persona, saltos con disparos en cámara lenta (Bullet Time) y una buena historia, hicieron de él un gran título, que dio comienzo a una gran trilogía.

### 4. Grand Theft Auto III [2001]

La tercera entrega de la saga fue la primera en entrar en el 3D, añadiendo una mayor conducción de los vehículos, mayor libertad, mejor uso de las armas y mejores gráficos. Es un icono entre los Grand Theft Auto ya que revolucionó por su nuevo sistema de juego. Es considerado uno de los más influyentes de la saga.

### 5. Grand Theft Auto Vice City [2002]

Esta catalogado como uno de los mejores GTA hasta la fecha. Ambientada en la Miami de los años 80 y encarnando a una mafioso llamado Tommy Vercetti, contiene una de las mejores historias de la saga y una gran banda sonora. Contaba con un gran número de detalles de esa época, como las discotecas, las luces de neón, campos de golf y mansiones.

### 6. Max Payne 2 The Fall of Max Payne [2003]

La segunda entrega de la saga sigue la trama de su antecesora, mostrándonos a un Max Payne más decaído, que nos muestra su lado más oscuro y triste. El juego cuenta con todas las características de la primera entrega, así como unos gráficos mejorados.

## 7.Grand Theft Auto San Andreas (2004)

La joya de Rockstar, de la saga Grand Theft Auto y del género sandbox. Muchos lo califican como el mejor juego de la historia. Ambientada en los barrios de principios de los 90, San Andreas llevó al límite el género sandbox : comprar comida, ir al gimnasio, jugar al baloncesto, tunear coches, hacerse tatuajes... Aunque GTA V está a la vuelta de la esquina, para muchos, San Andreas será el GTA por excelencia.




## 8.Grand Theft Auto IV (2008)

La creación del motor RAGE hizo que se convirtiese en el GTA con mejores gráficos y realismo en su momento. Encarnamos el papel de Niko Bellic, un veterano de la guerra del Este que busca el sueño americano. Una de la mayores características era la de tener citas con los amigos de Niko o con sus chicas, e ir a jugar a los bolos, dardos, billar, ir a un club de striptease o en el caso de ellas, poder "tomar un café calentito".

## 9.Red Dead Redemption (2009)

Ambientada en el salvaje oeste, nos pone en la piel de John Marston, un antiguo forajido que debe llevar ante la ley a dos de los que fuesen sus compañeros de banda. Algunas de las cosas que podemos hacer en el juego son cazar animales, encontrar tesoros, realizar duelos a muerte, domar caballos, detener forajidos, comprar armas, realizar carreras de caballos, jugar al póker... Es uno de los mejores títulos creados por Rockstar.

## 10.L.A.Noire (2011)

Ambientado en Los Ángeles de la post guerra en 1.947, encarnamos a Cole Phelps, un policía novato del departamento de policía de Los Ángeles. Las acciones principales del juego son reunir pistas e interrogar a los sospechosos, en el que el más mínimo gesto puede delatar si mienten o no. Para ello, L.A. Noire cuenta con un increíble apartado gráfico y unas excelentes texturas.

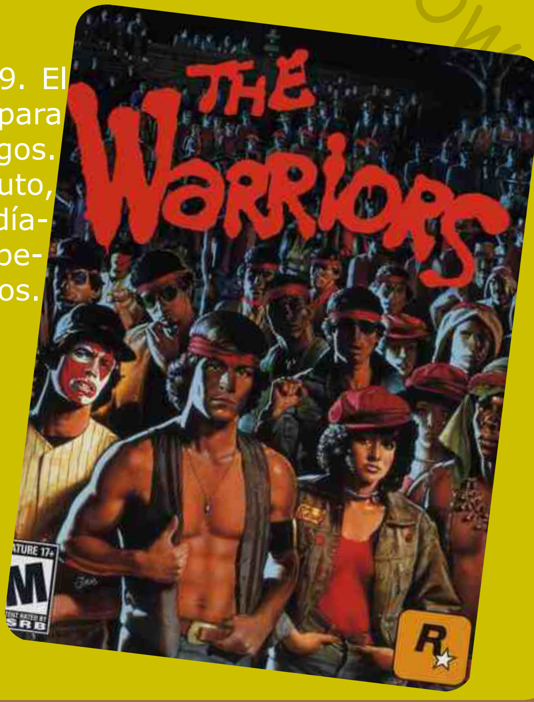
## 11.Max Payne 3 (2012)

La tercera y última entrega de la saga nos muestra a un Max Payne jubilado de su trabajo, alcoholizado y adicto a los analgésicos, pero que aun cuenta con sus habilidades de policía. El juego cuenta con todas las características de sus anteriores entregas, pero añadió un modo multijugador en línea, una novedad en la saga. Esta entrega parece haber cerrado la trilogía de Max Payne.

## The Warriors [2005]

Es un juego basado en la película homónima de 1.979. El juego se basaba en las peleas de barrio entre pandillas para conseguir respeto e ir controlando los territorios enemigos. Aunque cuenta con el mismo estilo que Grand Theft Auto, no se podía robar coches, pero a diferencia de GTA, podíamos robar tiendas, radios de los coches, pelear con tuberías, botellas rotas, sillas, y contaba con mejores gráficos.






## Oni [2001]

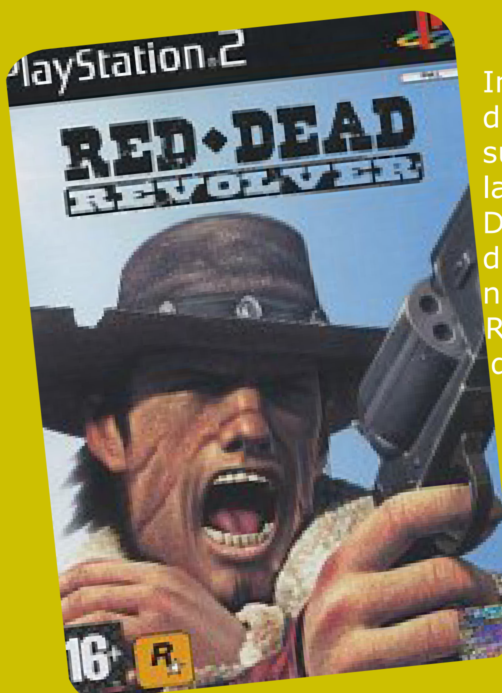
Es un juego inspirado en el manga japonés Ghost In The Shell. Encarnamos el papel de una agente del TCTF con nombre clave "Konoko". La misión de Konoko es infiltrarse en los establecimientos de una banda llamada El Sindicato y acabar con los planes de Muro, el líder de la banda. El juego cuenta con combates cuerpo a cuerpo, y el uso de pistolas, rifles y lanzacohetes, entre otras armas.




## Manhunt [2003]

Es un juego de survival horror. El protagonista es James Earl Cash, un ex-convicto que se libra del corredor de la muerte y lo cogen de protagonista en una película snuff. El juego tuvo una enorme polémica dado su alto grado de violencia y muertes sangrientas. A pesar de esto, el juego tuvo buena acogida por parte del público.






## Red dead Revolver (2004)

Inspirado en el salvaje oeste en 1.880, tomamos el control de Red Harlow, un hombre que quiere vengar la muerte de sus padres. El juego plasmo de buena forma el estilo de las películas Western. Fue el juego base que inspiró a Red Dead Redemption, ya que este último tiene características de Revolver (Como el Dead Eye). Al principio, iba a ser una nueva versión de Gunsmoke de la compañía Capcom, pero Rockstar le compró el desarrollo y lo convirtió en el juego que es ahora.

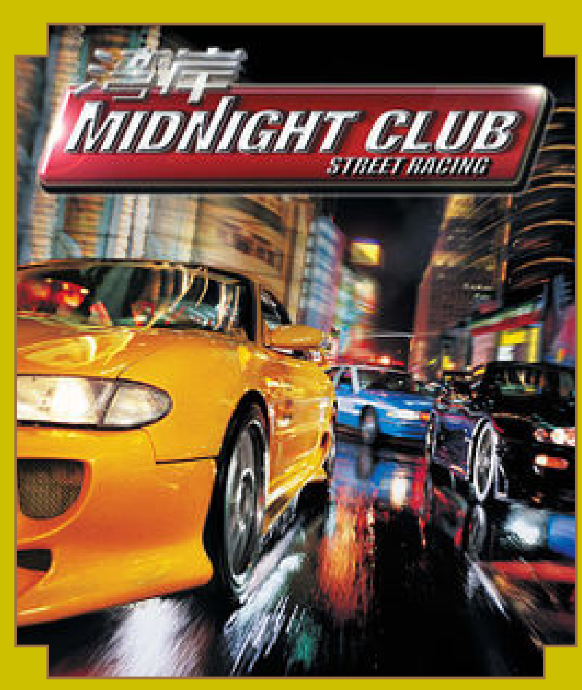
## Bully (2006)

Conocido como Canis Canem Edit en Europa, el juego transcurre en un internado llamado Bullworth. El protagonista es Jimmy Hopkins, un adolescente que ha sido expulsado de todas sus escuelas. El juego abarcaba posibilidades como molestar a los empollones, jugar en la feria, conducir karts, montar en skate y en bmx, ir a clases de química, lanzar petardos e incluso besar a las chicas (o a los chicos).



## midnight club 3 (2005)

A diferencia de sus antecesores, en esta entrega se podía personalizar los vehículos, desde su rendimiento hasta la estética (alerones, llantas...). El juego contenía más realismo, como la difuminación del entorno a medida que aumenta la velocidad, partículas de material por los choques y roces del vehículo y la iluminación del entorno por los faros. Fue un competidor del Need For Speed: Most Wanted.



## gta london 1969 [1999]

Conserva el mismo motor y jugabilidad que el GTA original. El juego transcurría en Londres, en el año 1.969. El juego contiene la jerga de la época, conducimos por la derecha e incluso contiene la aparición de un personaje tipo James Bond.



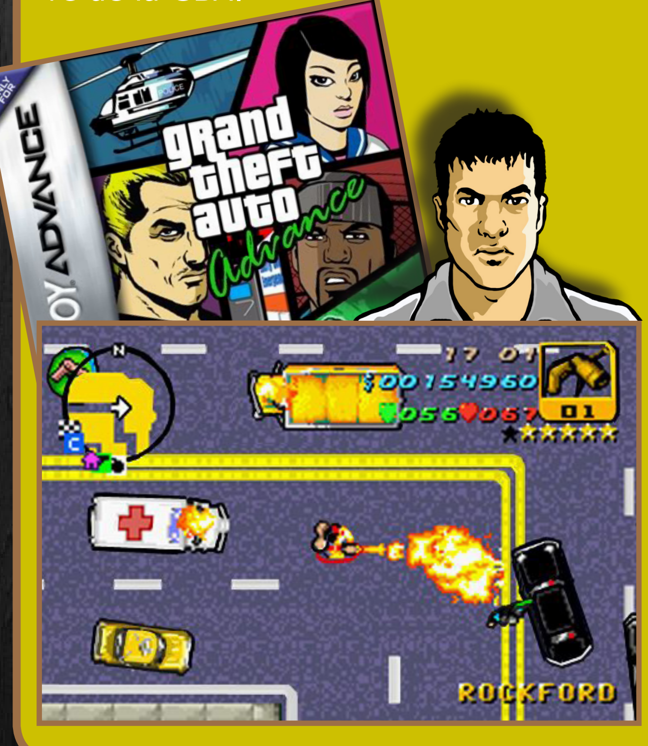

## gta london 1961 [1999]

El juego es una expansión del primer GTA London, y transcurre ocho años antes. La expansión incluye nuevas misiones, nuevos vehículos, una secuencia nueva y dos mapas multijugador.




## gta advance [2004]

Fue lanzado para Game Boy Advance y cuenta con el mismo estilo de juego que el Grand Theft Auto original. El juego tenía mucha delimitación debido al software de la GBA.




## gta liberty city stories [2005]

El juego transcurre cuatro años antes de GTA III y tomamos el papel de Tomi Cipriani (personaje de GTA III). La versión para PSP cuenta con un modo multijugador y la posibilidad de crear una lista de canciones importándola desde la consola.



## gta vice city stories [2006]

El juego transcurre dos años antes de GTA Vice City y controlamos a Víctor Vance, el hermano de Lance Vance. El mapa es el mismo que en el Vice City original aunque cuenta con algunas zonas nuevas y un modo construcción para expandir nuestro imperio.




## gta chinatown wars [2009]

Fue desarrollado para Nintendo DS, PSP, iPhone, iPod Touch e iPod. El juego transcurre en Liberty City, a través de una vista aérea como en el GTA original, con gráficos Cel Shading. Una de las características es la aparición de mini juegos al realizar acciones como robar un coche o preparar un cóctel molotov.




## gta iv the lost and damned [2.009]

Es una expansión de GTA IV. Cuenta con una historia y un protagonista diferente, pero transcurre en la misma línea temporal de GTA IV. El protagonista es Johny Klebitz, un miembro de una banda de moteros de Liberty City, The Lost.




## gta iv the ballad of gay tony [2009]

Es una expansión (igual que The Lost and Damned) de GTA IV. El protagonista es el dominicano Luis Fernando López, un matón y guardaespaldas de un empresario de clubes nocturnos llamado Anthony Prince, más conocido por su apodo Gay Tony. El juego fue votado como el mejor contenido descargable de 2.009 por los Spike Video Game Awards.



# ROCKSTAR Y



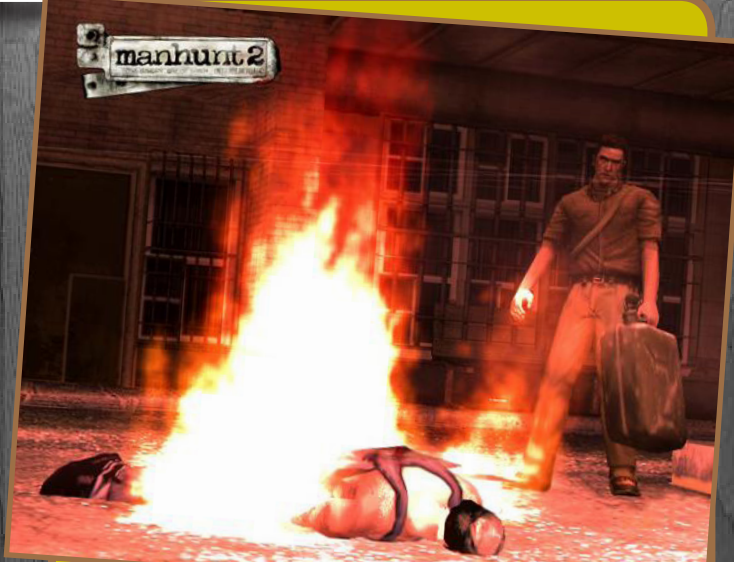
A lo largo de su trayectoria en la industria de los videojuegos, Rockstar ha recibido gran cantidad de denuncias, quejas y generado mucha polémica debido al contenido de sus juegos. A continuación, realizaremos un breve repaso de los juegos más denunciados de la compañía.

Es la saga de videojuegos más denunciada de la compañía, debido a que el juego cuenta con la libertad de poder pegar o matar personas atropellándolas o disparándolas, además de su lenguaje soez, el uso de drogas y armas, el robo de vehículos y su contenido sexual.



La época más dura de la saga respecto a denuncias fue tras el lanzamiento de GTA San Andreas. El juego ya de por sí ha sido el más polémico, ya que refleja fielmente las infracciones ya dictadas, pero lo más preocupante fue la aparición del parche llamado Hot Coffee (Café caliente). En el juego había escenas sexuales en la que CJ subía a casa de su novia para mantener relaciones sexuales. Rockstar ocultó las imágenes pero no las eliminó. Tiempo después de la salida de San Andreas, un hacker descifro el juego y suprimió la censura, propagándose por internet y los foros. A Rockstar le llovieron las denuncias y después de esto tuvieron que retirar las ediciones aún sin vender, suplantándolas por otras sin las imágenes o con la calificación de solo para adultos.

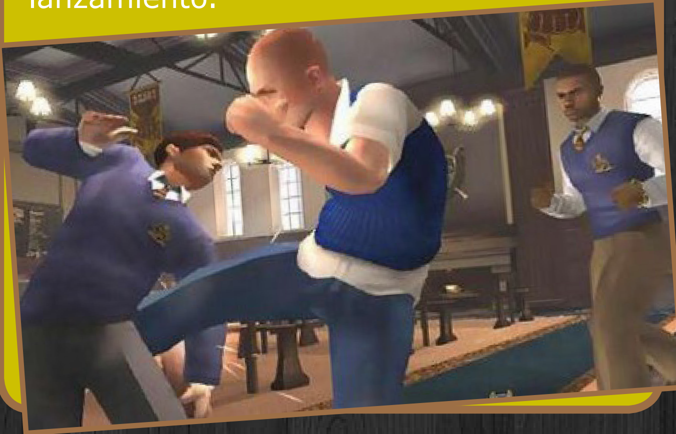





Los dos títulos de la saga tuvieron una gran cantidad de denuncias debido a la brutalidad del juego. En la primera entrega, el protagonista era el personaje principal de una grotesca película Snuff que se rodaba por la ciudad, en la que el jugador mataba a todos sus enemigos de todas las formas, asfixiando con bolsas de plástico, golpeando con martillos, bates de béisbol, palancas de hierro, cuchillos, hachas e incluso moto sierras. La segunda entrega contaba con la misma brutalidad y estuvo cerca de no ver la luz, aunque finalmente fue lanzado para el público.

## BULLY
### SCHOLARSHIP·EDITION

De este juego, hasta el título tuvo polémica. En Europa se renombró como Canis Canem Edit, ya que bully (abusón en inglés) es usado para referirse al abuso escolar. No se podía matar a nadie en el, pero la idea de que un adolescente que cursa en un internado pegue a los profesores, a los policías y vaya de abusón por la escuela no daba una buena imagen para las asociaciones de padres de todo el mundo, que protestaban alegando que ese juego provocaría que los niños y adolescentes se volviesen violentos. La gente que denunciaba, e incluso las que no lo hacían, pensaban que el juego trataría de un abusón que haría lo que le diese la gana en la escuela. Lo cierto es que estaban lejos de la realidad. En el juego, el personaje llega a la escuela y empiezan a abusar de él, por lo que tiene que hacerse respetar ante las diferentes pandillas de la escuela. Es más, si pegas a algún alumno o responsable del centro, los profesores te perseguirán y te castigarán, además de que te castigarán si no vas a clase o te saltas el toque de queda. Si cometías alguna infracción de las reglas, el juego respondería castigándote, haciendo callar las denuncias formuladas antes de su lanzamiento.



Las polémicas y denuncias que generan los juegos de Rockstar, son las que hacen triunfar sus juegos y las que hacen que millones de gamers los compren. Gracias a esto, juegos como Grand Theft Auto: Vice City y, principalmente, San Andreas, han hecho que obtengan millones de ventas y recauden millones de dólares en beneficios. Para muchos, San Andreas se convirtió en su momento en el mejor videojuego de la historia, y siendo actualmente, el juego más vendido para PlayStation 2. Rockstar ha sabido siempre como sacar el éxito de sus títulos gracias a la polémica que traen con ellos, además de por ser los pioneros en revolucionar el género sandbox, haciéndolo llevar a otro nivel, dando la libertad que otros juegos no daban, y plasmando el realismo de la calle a los videojuegos, haciendo que el protagonista no sea el personaje del juego, sino el propio jugador.


Fusion
FREAK
LGDS

SI TE HAS PERDIDO ALGUN NUMERO DE

# Nosolo GAMER

ENTRA EN WWW.FUSION-FREAK.COM

LOS TENEMOS TODOS



# DUALSHOCK 4
## AL DETALLE



JENNIFER SANCHEZ DUENAS

Tras probar y experimentar cómo se comporta el nuevo controlador de la siguiente generación de PlayStation 4, el DualShock 4, vamos a hablar de las características del dispositivo y de sus diferencias con el actual DualShock 3.

El nuevo dualshock 4 es una nueva y revolucionaria versión del mando de PS3. Lleva un sensor Sixasix más sensible que el anterior, mediante el cual tendremos la opción de control por movimiento con más precisión. El diseño del mando ha sido modificado desde el material con el que ha sido creado hasta estilizar su estructura. Las curvas y las formas redondeadas lo hacen más cómodo, ligero y ergonómico.

En cuanto a los botones, los frontales han sido ligeramente modificados. Los nuevos y mejorados Joysticks, con una superficie cóncava; nos dan la posibilidad de un manejo más delicado del juego. Además, los triggers o gatillos son más pequeños y con una forma curvada.

En la parte central, tendremos dos nuevos botones, Options y Share. En el botón Options, encontraremos las funciones de start y select. Y Share, es el botón que nos permitirá hacer streaming de nuestras partidas, y compartir imágenes y vídeos en las redes sociales. También incorpora en la parte central, un pequeño altavoz, un conector para auriculares y el botón con el logotipo de Playstation.

Pero las dos grandes novedades son el nuevo panel táctil que incluye el Dualshock 4 en la parte superior y la barra de Luz LED. El panel nos permitirá interactuar de una forma diferente en determinados momentos del juego o en la interfaz. Y la barra de luz con tecnología LED en su parte frontal, asigna un color a cada jugador o cambia de color según lo que ocurra en el juego.

Nuestra experiencia tras probar el nuevo DualShock 4 es satisfactoria. Tras pasar unos minutos con este dispositivo, una de las mejoras más evidentes es la nueva superficie cóncava de los joysticks, que mejora mucho la experiencia en el juego. El panel táctil añade un modo diferente de interactuar con el juego. Además, los triggers o gatillos están mejor posicionados y diseñados, son más sensible y su forma curva es mucho mejor que la anterior. Por ello, el cambio de R1 a R2 es mucho más fluido.

En definitiva se ha mejorado notablemente la precisión de los controles, las nuevas funciones y elementos añaden novedad al dispositivo y el agarre del mando es mucho mejor, gracias al nuevo material que cubre la parte inferior del mando.

# ESPECIFICACIONES TECNICAS

**DIMENSIONES:** APROX. 162 MM X 52 MM X 98 MM
**PESO:** APROX. 210 G
**TOUCH PAD:** ALMOHADILLA TÁCTIL DE 2 PUNTOS, MECANISMO “PULSAR”, TIPO CAPACITIVO
**SENSOR DE MOVIMIENTO:** SISTEMA SENSOR DE MOVIMIENTO DE SEIS EJES (TRES EJES GIROSCOPIO, TRES EJES ACELERÓMETRO)
**PUERTOS:** USB (MICRO B), PUERTO DE AMPLIACIÓN, TOMA DE AURICULAR ESTÉREO
**BATERIA:** RECARGABLE, CAPACIDAD 1000 MAH
**CONEXION INALAMBRICA:** BLUETOOTH® VER2.1+EDR

**OTRAS FUNCIONES:** ALTAVOZ MONO INCORPORADO, BARRA DE LUZ
**TECLAS:**

BOTÓN PS
BOTÓN SHARE
BOTÓN OPTIONS
BOTONES DE DIRECCIÓN (ARRIBA/ ABAJO/IZQUIERDA/DERECHA)
BOTONES DE ACCIÓN (TRIÁNGULO, CÍRCULO, CRUZ, CUADRADO)
R1/L1/R2/L2, JOYSTICK IZQUIERDO / BOTÓN L3
JOYSTICK DERECHO / BOTÓN R3
BOTÓN DE ALMOHADILLA





La primera de las diferencia es el diseño, como puedes observar en la imagen. La forma del DualShock ha sido evolucionada, es decir, han optado por añadirle más curvas al diseño, con el objetivo de que sea más cómodo. Si lo comparamos con el actual, claramente ha sido mejorado de forma positiva.

La parte inferior del mando está fabricada con un material nuevo. Más áspero al tacto, con el objetivo de que tenga un mejor agarre.




El botón Options, combina las opciones de Start y Select. Esto se debe a temas de diseño, para respetar la posición de solo dos botones en la parte central.

En la parte frontal encontramos la barra de luz LED, que se ilumina en varios colores. En modo multijugador la consola asignará un color a cada jugador. Además, la luz también se iluminará si nuestro personaje sufre daños. Un pequeño chivato luminoso.

El botón Share, un botón muy completo con nuevas funciones. Nos permitirá emitir nuestras partidas en streaming. Además, tus amigos podrán unirse a la partida o comentarla. Esta opción es útil si necesitas ayuda en el juego. Y si te sientes orgulloso de tus logros, podrás subir vídeos o imágenes a las principales redes sociales.




Los joysticks analógicos han sido mejorados, ahora la superficie del joystick es cóncava. Gracias a este cambio disfrutaremos de una mayor precisión en el juego.




Los gatillos tienes un nuevo diseño, más curvilíneo y más sensibles. Están situados en una zona más alta para una interacción más fluida.




Los botones frontales, han sido sutilmente modificados. Pero siguen siendo los clásicos botones de Sony.

En la parte central hay un pequeño altavoz integrado y una conexión para auriculares que nos permitirá hablar con nuestros amigos.

El nuevo panel táctil, situado en la parte superior del mando nos añade otra forma de controlar el juego. Por ejemplo, en el nuevo Assassin's, en la pantalla en la que puedes ver el mapa y tus objetivos, mediante el panel podrás desplazarte por el mapa, realizar zoom, etc.




**En el pasado número, concretamente en el reportaje de Michael Jackson, hablábamos de su relación con el mundo de los videojuegos. Como dijimos entonces hoy ya sabemos algo más sobre su colaboración con Sonic 3 y su banda sonora, pero hasta hace poco todo eran rumores y conjeturas de aficionados que lanzaban sus teorías por la red a todo aquel que quisiera escucharla.**

**Esto, evidentemente, tienen un nombre. Todos conocemos las famosas "Leyendas Urbanas". Para aquel que desconozca tal término, hemos de decir que una leyenda urbana es toda aquella historia, con base real (o no), que circula por el mundo y que expone unos hechos inverosímiles, extraordinarios o, fantásticos, a fin de hacerlos verdaderos a los oídos, u ojos, de las personas.**

**De las leyendas urbanas más famosas podemos señalar la que, y aun a día de hoy mucha gente cree, dice que Walt Disney no está muerto sino criogenizado a la espera de encontrar una cura para su enfermedad. Tampoco podemos olvidarnos de aquella que dice que el epitafio de la tumba de Groucho Marx pone "Perdonen que no me levante", también falso, o la famosa niña de la curva. En España también tenemos una leyenda propia y muy difundida como sería la famosa escena de Ricky Martin y la mermelada que, supuestamente apareció en el programa Sorpresa, Sorpresa y que ninguno de nosotros vimos, pero si pudo verlo un amigo de un amigo...**

**Así pues, con estas premisas, el mundo del videojuego no se ha librado de tales teorías, rumores, o leyendas. Algunas son divertidas, algunas son curiosas y algunas son bastante escalofriantes. En Nosologamer hemos hecho recopilación de unas pocas en esta primera entrega de Leyendas Urbanas y Videojuegos.**

# S DEL VIDEOJUEGO

SUPERA A LO VIRTUAL








# POLYBIUS





# POLYBIUS
# EL JUEGO QUE INFECTA TU MENTE

**Evidentemente no podíamos empezar nuestro pequeño reportaje con una de las leyendas urbanas más escalofriantes relacionada con el mundo del ocio electrónico.**

**Según la leyenda, en 1981 apareció en diversos salones recreativos de Norteamérica, concretamente en Portland, Oklahoma y California, una máquina recreativa llamada Polybius. Por aquel entonces estas salas contaban con mucha pegada y eran un centro de reunión de la muchachada para gastar sus centavos y poder jugar a las últimas novedades aparecidas, cosa que era bastante frecuente.**

**De repente una nueva recreativa apareció en alguno de los salones de las poblaciones antes nombradas, un juego distinto, un juego nuevo. Dicho juego provendría de una compañía con nombre alemán llamada Sinneslöschen (su traducción sería algo así como "pérdida de los sentidos") y aun a día de hoy no se tiene muy claro cuál era el objetivo del juego.**

**Unos dicen que se trataba de un shooter donde una nave tenía que acabar con diversos enemigos, otros afirman que se trataba de un juego de puzle el cual habría que resolver sus niveles con la mayor rapidez posible.**

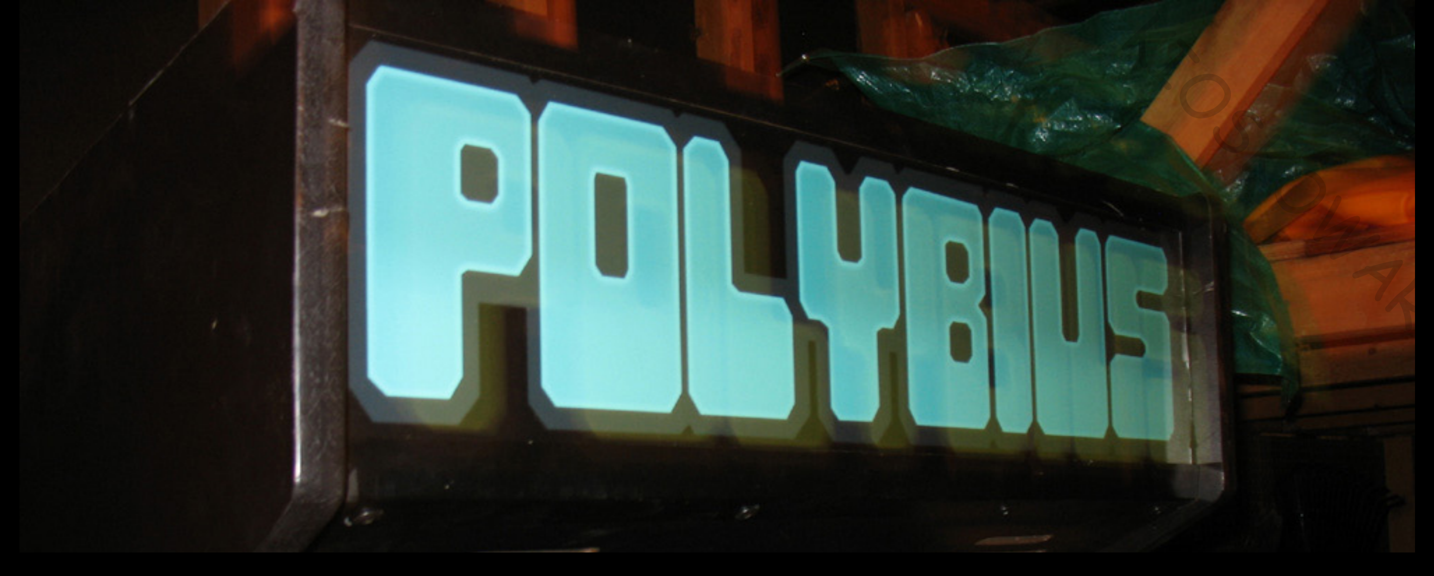
**Donde sí podríamos encontrar un punto en común sería que la mayoría de personas afirmaba que el jugador no controlaba la nave, o el objeto del puzle, sino era la pantalla la que se movía alrededor de la misma. Otra de las particularidades del juego era su aspecto visual, con muchos colores y muchos efectos, cosa que habría llamado la curiosidad de cientos de jugadores.**




**El cénit del asunto llega cuando se dice que dicho juego provocaba una alta adicción a sus jugadores los cuales no podían parar de echarle monedas a la maquinita. Por si eso fuera poco, también se dice que el juego contaba con multitud de mensajes subliminales tales como "Sin imaginación", "No pienses", "Confórmate", "No cuestiones a la autoridad", o alguno mucho más directo y escabroso como "Suicídate".**

**Por si eso fuera poco, también se comenta que el juego provocaba daños en la memoria del jugador haciendo que éste olvidara cosas tan sencillas como el nombre de sus familiares, o el camino para llegar a casa. Y si queremos aun rizar más el rizo, muchos de los que apoyan esta leyenda afirman haber visto a los famosos "Hombres de Negro" por los distintos salones de juego observando a los jugadores, los efectos que el juego tuviera sobre ellos y tomando nota del asunto.**

**Finalmente, se dice que la prensa de Portland publicó una noticia sobre la muerte de un chaval que habría fallecido de un ataque epiléptico mientras**




estaba jugando a Polybius y al día siguiente los mismos “Hombres de Negro” habrían llegado a los diferentes salones para retirar dichas máquinas para siempre.

Como podemos ver, ésta es una leyenda urbana en toda regla, y una de las más difundidas dentro del mundo de los videojuegos. Si nos atenemos a la leyenda sería comprensible no encontrar a nadie que pudiera dar una explicación coherente sobre lo que realmente era Polybius, y si realmente era un experimento del gobierno para poder controlar a las masas, sobre todo a las jóvenes. No obstante dicha leyenda ya se ha desmentido desde hace mucho tiempo, aunque corren por la red diversos vídeos de gente que afirma haber conseguido una copia del juego y emularla para PC. Dichos vídeos existen, pero nadie puede afirmar que esas versiones sean el verdadero Polybius.

Una explicación coherente la podríamos encontrar en el lanzamiento del juego Tempest, un shooter por vectores, y cuyos gráficos habrían podido provocar ataques epilépticos a ciertos jóvenes. De ahí a Polybius hay un paso y mucha imaginación. Pero como hemos dicho, es una de las leyendas más expandidas por el mundo y Polybius ha tenido el honor de aparecer en un capítulo de los Simpson y la serie de televisión Blister le dedicó un capítulo entero.



# LA DESNUDEZ DE LARA CROFT

Sé que Polybius es una de estas leyendas urbanas que deja un sabor agridulce, así que vamos a relajarnos para tocar otro tema un poquito más divertido y menos escabroso, vamos a pasar a los encantos de una de nuestras heroínas favoritas, Lara Croft.

La protagonista de la saga Tomb Raider no dejó indiferente a nadie, sobre todo a los jugadores de sexo masculino (que por la época eran la mayoría), y al poco de aparecer el juego en consolas los rumores sobre que habría un código que te permitía jugar con la señorita Croft tal y como el Señor la trajo al mundo no se hicieron esperar.

Otra vez el "Vox Populi" hizo su trabajo y en un periodo muy corto de tiempo los jugadores estaban como locos buscando aquella posibilidad de poder jugar con Lara totalmente desnuda. Que si combinaciones de botones, que si encontrar un objeto concreto que activara tal función, que si pasarse el juego con todos los secretos... Mil eran las teorías sobre cómo conseguir tal hecho y ninguna funcionaba porqué, evidentemente, tal opción nunca existió. De hecho el final de Tomb Raider 2 podríamos considerarlo un pequeño guiño a esta frustrada odisea de los jugadores cuando, después de eliminar a los enemigos que asaltan su casa, nuestra heroína va a darse una tonificante ducha. Al darse cuenta que la observamos nos pregunta si no hemos visto ya suficiente y nos despide con un tiro a bocajarro de escopeta.

Por si alguien piensa "espera... yo si he visto a Lara desnuda", no le falta razón. En la versión de PC, y sobre todo con la expansión de Internet, poco tiempo faltó para que los más deseosos de ver a la señorita Croft en todo su esplendor crearan un "mod" para poder llevarla en cueros. Pero como decimos son "mods" creados por jugadores, no oficiales y que nada tienen que la compañía del juego.

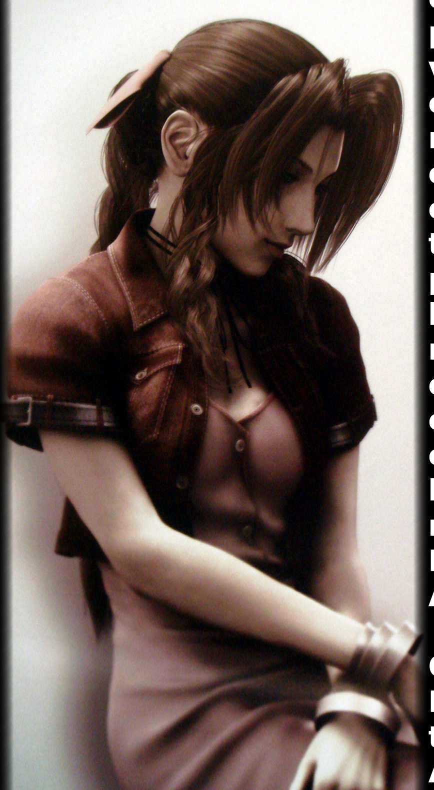


# AERIS VIVE EN NUESTROS CORAZONES

***N. del A. Esta leyenda tiene relación con el juego Final Fantasy VII y se comentarán diversos spoilers sobre la trama argumental***

**Una de las grandes incógnitas del mundo del videojuego, que nació hace 16 años, es la posibilidad de resucitar a la dulce Aeris una vez que esta es asesinada por el implacable Sephirot. Innumerables teorías y rumores invadían Internet y el boca a boca sobre que era posible traer de vuelta a la vida al desdichado personaje aunque, y ya lo afirmamos ahora mismo, ninguna funciona y no hay manera oficial alguna de conseguir resucitar a Aeris una vez Sephirot la ha atravesado con su espada.**

**Todo empezó antes de que saliera la versión americana del juego (la cual salió después que la japonesa) cuando un forero llamado Dariakus, el cual habría importado el juego en su versión japonesa. Dicho usuario, navegando por la red empezó a interesarse por lo que la gente decía sobre una escena donde parece ser un intento de resurrección de algún personaje. La curiosidad de Dariakus se transformó en un maquiavélico plan para gastar una broma a todas estas personas que se preguntaban qué pasaría en el juego. Al haberlo terminado él, jugaba con ventaja, así que no se le ocurrió otra cosa que hacerse pasar por un "supuesto" traductor del juego llamado Ben Lansing, el cual estaba en el equipo de traducción del juego del japonés al inglés.**



**A partir de aquí empezó a postear por la red como Ben Lansing haciendo creer a muchos fans de la saga que realmente si se podía resucitar a Aeris. Dariakus había conseguido crear una enorme bola llena de gente a favor de sus explicaciones, gente en contra, debates... hasta que él mismo decidió apartarse de la red durante un tiempo, no sin antes dejar un último mensaje donde daba las explicaciones pertinentes para poder llevar a cabo la deseada resurrección.**

**Pasados unos meses, Dariakus volvió a la vida virtual activa para ver como su bulo se había hecho cada vez más grande y no tuvo más remedio que escribir un nuevo mensaje en el que lo explicaba todo e informaba que Ben Lansing no solo no existía, sino que la resurrección de Aeris nunca podría realizarse.**
**Aun así, los jugadores más enfermizos y sacrificados jugadores no querían creer que tal gesta no fuera posible y buscaron en lo más recóndito de los tres discos del juego aquel secreto que pudiera hacer que Aeris volviera a la vida. Teorías como caerle muy mal a Tifa y ser la mar de simpáticos con Aeris, conseguir una materia concreta que permitiera resucitarla, hacer mil y un pasos para lograr tal gesta abundan los foros de usuarios que juran y perjuran que su método es correcto y la resurrección es posible. Tal es la fuerza de esta leyenda que aun a día de hoy, siguen habiendo jugadores que le echan horas a Final Fantasy VII convencidos que Aeris puede resucitarse.**

**Ciertamente, como el caso de Lara Croft, habría una forma tramposa de poder jugar con Aeris una vez ésta ha muerto y es utilizando códigos con elementos como el Action Replay o el Gameshark. Pero, al igual que pasaba con nuestra arqueóloga favorita, es una manera "tramposa" de conseguir a Aeris de nuevo y que no tiene nada que ver con el argumento del juego original donde, muy lamentablemente, Aeris no puede volver a la vida. Eso sí, podríamos decir que esta chica tiene el honor de mantenerse muy viva en las mentes y corazones de muchos amantes del videojuego, algo que no han conseguido muchos personajes.**

# TAILS DOLL
# EL MUÑECO DEL AVERNO

Continuamos con una de las leyendas urbanas más horripilantes, y personalmente una de mis favoritas, que tiene como protagonista uno de los personajes más dulces del mundo de SEGA, el fiel amigo de Sonic, Tails, el zorro de dos colas.

Todo empezó en Estados Unidos cuando cierto día una madre llamó a su hijo para comer, éste estaba en su habitación jugando con su consola (una Sega Saturn), pero el niño no bajaba. Cuando la madre subió a la habitación observó, impactada, a su hijo que yacía muerto en el suelo (se comenta que de fondo sonaba una y otra vez la canción "Can you feel the sunshine"). Tras realizar la autopsia del niño se desveló que éste había muerto asfixiado debido a un ataque epiléptico causado por el videojuego.

Tras el funeral, la madre regaló la consola y los juegos al mejor amigo de su hijo (por una tradición que tienen los americanos de regalar las pertenencias del difunto) y éste al conectar la Saturn vio que el colocado en la consola era Sonic R y que lo último que había hecho su amigo antes de fallecer fue desbloquear al personaje secreto de Tails Doll.
Toda esta noticia se conoce gracias a que el usuario IRon7HuMB publicó tal noticia informando que él era el amigo del chico y que, según la madre del difunto, estaba obsesionado con desbloquear a tal personaje. A partir de aquí la noticia se escampó como la pólvora y empezaron a salir mil teorías y rumores sobre la maldad del Tails Doll.

Entre otras, tenemos aquellas referentes al juego en sí, donde si juegas con el personaje de Tails Doll y realizas una serie de objetivos puedes conseguir despertar a la bestia que saldrá del televisor para arrancarte los ojos y succionarte el alma, o en el mejor de los casos simplemente te volverás un enajenado para toda la vida.

La música también tiene mucho que ver en dicha leyenda pues se dice que la canción "Can you feel the Sunshine (¿Puedes sentir la luz del sol?)" actúa como una especie portal entre nuestro mundo y el infierno, por donde puede aparecer Tails Doll. Para ello habría que escuchar esta canción en una habitación oscura y el espíritu se te aparecerá para hacerte alguna de las lindezas que hemos mencionado anteriormente.

Por si esto fuera poco la leyenda no se queda aquí, la magnitud de tal historia ha sido tan trascendente que han aparecido rumores y teorías sobre unos hechos que ocurrieron hace muchos años. Para ser exactos nos tenemos que situar a principios de los años ochenta en Estados Unidos. Dichas personas afirman que durante una época una serie de asesinatos muy macabros asoló el país. Una de las peores actuaciones del asesino fue el asesinato de cinco personas, más el ataque a

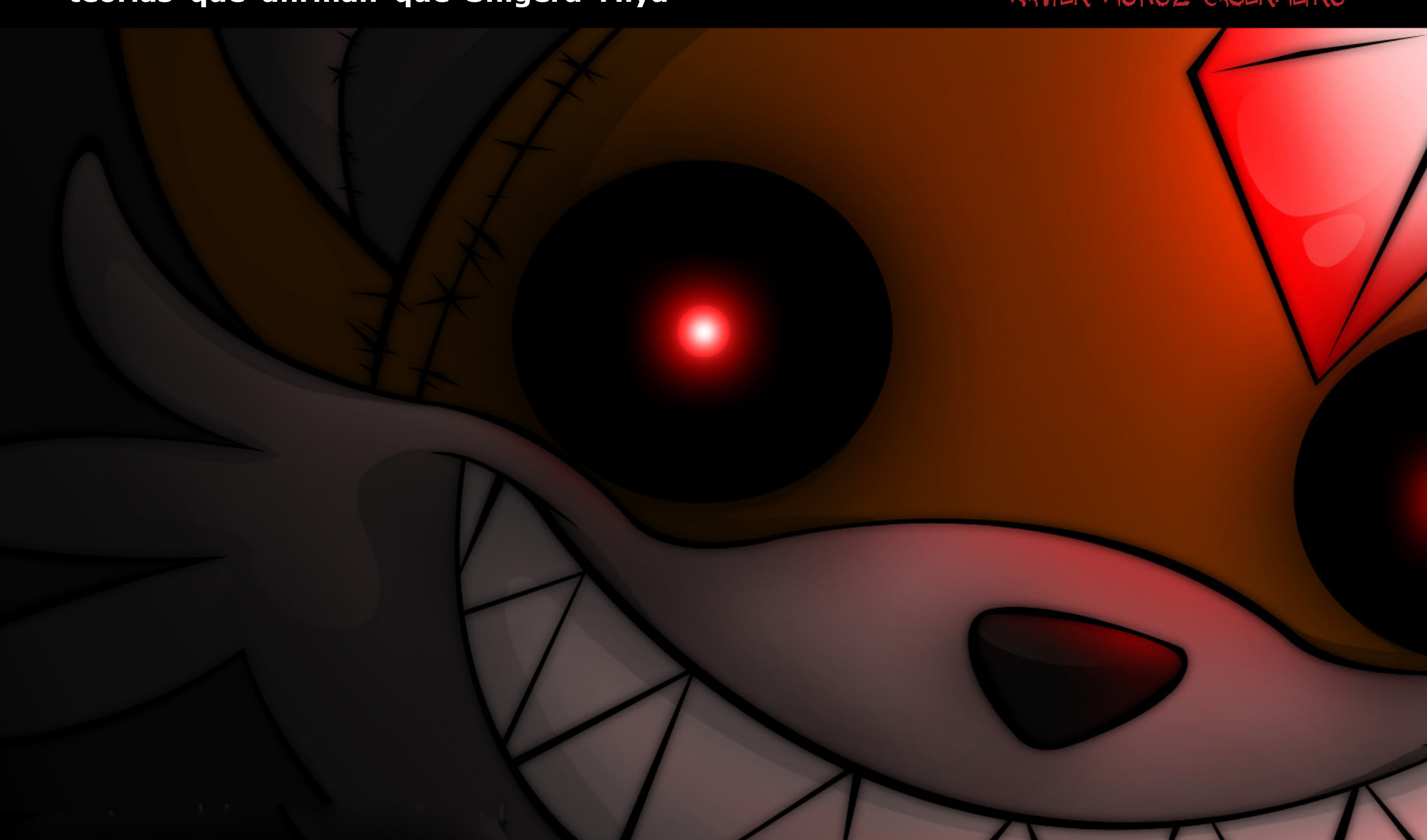
otras dos que resultaron heridas de gravedad, en una casa para después pintar las paredes de la misma con las letras TD (¿Tails Doll?). Cuando la policía empezó a investigar, uno de los heridos, antes de fallecer, dijo que lo había hecho un oso con fuego en los ojos cubierto de sangre. El otro herido se volvió completamente loco y poca información se pudo sacar de él.

Pasaba el tiempo y los asesinatos seguían sucediéndose hasta que una noche unos policías vieron a un tipo pintando en una pared las iníciales TD. Sin pensarlo dos veces empezaron a perseguirlo hasta llegar a un cementerio. Allí, uno de los oficiales fue atacado por la misteriosa figura. Su compañero, mientras intentaba socorrerlo logró hacer una foto al sospechoso antes que se escapara y cuando reveló el carrete descubrió, atemorizado, que el sospechoso no era otra cosa que una especie de oso de peluche con una antena roja en la cabeza.

A partir de aquí la leyenda toma varias versiones, desde que la figura desapareció para siempre hasta volver de nuevo gracias a Sega y a Sonic R, otras versiones dicen que la Iglesia tomó cartas en el asunto y lograron encerrarlo de nuevo en el averno hasta que, gracias al videojuego, pudo salir de nuevo. Hay incluso teorías que afirman que Shigeru Miyamoto, el padre de Mario, para sellar la maldad del demonio creó una especie de sello que puede ser roto si se juega a Sonic R en un modo concreto del juego.

Como podéis observar, esta historia da para mucho, y aun circulan muchas más teorías, rumores y "evidencias" sobre la figura demoníaca de Tails Doll. Sin duda esta es una de las leyendas más completas y elaboradas dentro del género "leyenda urbana" del mundo de los videojuegos. Evidentemente la mayoría de lo que se ha dicho aquí es falso. De hecho se han estado buscando evidencias sobres los escabrosos asesinatos de principios de los años ochenta en Norteamérica y no se ha encontrado nada sobre el sospechoso que firmara con las iníciales TD. ¿Que un chico muriera por tener un ataque epiléptico debido al videojuego? Por desgracia no ha sido el primero, ni será el último, así que esa parte podría ser cierta, incluso la del amigo que recibió el juego. A partir de este punto, y del famoso mensaje del amigo del difunto, donde se explicaba lo que había pasado, ya estaríamos entrando de lleno en la leyenda. No obstante, juzgad por vosotros mismos e incluso podríais probar a jugar y desbloquear al "simpático" personaje. Total, si es una leyenda, nada podría pasar. ¿Verdad?

XAVIER MUNOZ CASERMEIRO



# DE HOLLYWOOD AL PIXEL

## SANGRE, TRIPAS Y PIXELES

SERGIO AGUILERA

### Pesadilla en Elm Street



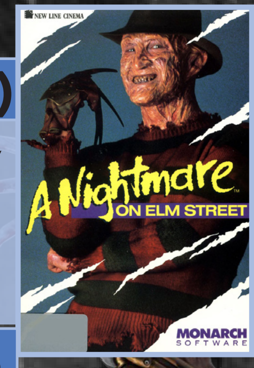
Un dos tres, Freddy está aquí, tres cuatro cinco, por culo te... bueno no era así, pero da igual, todo el mundo recuerda a este icono del cine slasher ochentero, con siete películas de calidad variable, un crossover salchichero con Jason, una serie, un remake y filigranas varias basadas en su post-vida y milagros. Nuestro amigo de cutis descuidada, sueter hortera y guante perfecto para rascarse la espalda, en su pre-carbonización trataba de señor que fue invitado a una barbacoa cuyo primer plato resultó ser el mismo, después de renacer entre las cenizas y un poco cabreado del asunto, se vio que era capaz de meterse en los sueños de la gente y hacerte cabronaditas del tipo descuartizarte, arrancarte miembros cual pollo asado o hacer explotar a tu canario. Toda una monería de chaval.




### A Nightmare on Elm Street (1989)

Nuestro protagonista random tendrá que ir por toda Elm Street, casa por casa en búsqueda de los restos de nuestro "querido" Freddy para destruirlo por completo, mientras tanto, habrá que enfrentarse a todo tipo de seres a puñetazo limpio, porque somos unos machotes, sinceramente parece sacado de la peor pesadilla de Freddy.

**Nes**




### A Nightmare on Elm Street (1989)

Mas bien basado en la tercera de la saga de Freddy, aquí, días escoger entre cinco protagonistas en la búsqueda del sexto. El juego se transforma en un pilla pilla donde tu personaje, un monigote blanco huye de un ser cabezón el cual, al parecer, es Freddy.

**C64-DOS**




### Mortal Kombat 9(2011)

Personajes como Voldo (Soul Calibur), Genan (Samurai Shodown) o Choi Bounge (King of fighter), estéticamente pueden resultar muy parecidos a nuestro colega Freddy, pero fue en 2011 cuando por fin, a nuestro amigo, le llego la hora de dar las tortas por el mismo a modo de DLC, la gente no sabía porque se habia elegido a este flacucho, pero luego no está tan mal.

**Ps Vita-Ps3-360-PC**



# Viernes 13

De esta saga hemos aprendido muchas cosas pero la principal es que si un sitio se llama el campamento sangriento, y en el ha habido misteriosas muertes y asesinatos, creo que no es una buena idea llevar niños allí a que pase el verano. Ademas nos descubrió a Jason, que curiosamente no sale en la primera pero que se convierte en el protagonista único de de momento 12 películas donde la sangre abunda. Una cosa esta clara, aquí al final solo sobrevive uno, porque en las películas de Viernes 13 muere hasta el apuntador.
Que decir de Jason, que es una bestia parda dos metros, mas ancho que alto y con una mala leche que ya la querría para el Paco Marhuenda, ha hecho su celebre mascara de Hockey, un icono dentro de la imaginería del terror.




## Friday The 13th (1989)

En el campamento de verano, ha resucitado/aparecido/ lo que sea nuestro querido asesino en serie, pero como buen trabajador del campamento tendrás que salvar a los chavalines y compis, y de camino matar a Jason a navajazos, digno de un programa de callejeros.

**Nes**



# Halloween

Si tienes un hermano que lleva 15 años en un hospital psiquiátrico por haber matado a tu hermana, mal rollo, y si encima te llamas Jamie Lee Curtis, pues mucho mas. Esta es la historia de Michael Myers un genio del escapismo que pese a llevar una mascara rara de narices y también ser mas grande que el muro de poniente, no hay manera de que lo detengan y le lleven al psiquiátrico otra vez.
Durante 10 películas hasta ahora, este señor vestido con mono de trabajo, nos imaginamos que para no ensuciarse de sangre la ropa de los domingos y una mascara como mínimo acojonante, lleva 34 años persiguiendo jovencitas con su gran cuchillo.

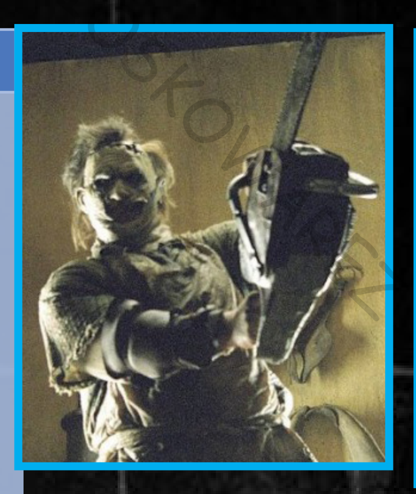



## Halloween (1983)

Básicamente tomarás el papel de un superviviente random (o monigote con leve parecido antropomórfico), el cual iras pantalla por pantalla recogiendo a tus compañeros mientras Michael Myers aparece todo el rato dando navajazos al aire junto a una musiquita horrible. De esto solo saco algo en claro, y es que ser asesino es muy cansino

**Atari 2600**

## La matanza de Texas



Una saga de películas que tiran por tierra la famosa idea de la hospitalidad texana, una saga que nos enseño numerosos usos alternativos de la motosierra y de otros artilugios de bricolaje. Algo que te hace sentir un verdadero psicópata cuando vas al Leroy Merlin.
En ella descubrimos a Leatherface, un simpático chico texano que cuida de su abuelo y quiere con pasión a sus hermanos, vale que también le gusta descuartizar gente y colgarlas de ganchos para la carne, pero que le vamos a hacer, todos tenemos nuestros hobbies.

## The Texas Chainsaw Massacre (1983)




Eres Leatherface, no tienes más barra de vida que la gasolina de tu sierra mecánica y tu fin en la vida es matar pixelotes gigantes. Para ello tendrás que ir corriendo de un lado a otro por un campo lleno de sillas de ruedas y basura en cantidades industriales. Cuando se nos acaba la gasolina, la muerte de Caracuero viene por parte de un inocente superviviente, que nos dará literalmente, una patada en el culo.

**Atari 2600**

## La Cosa



La saga mas rara de la historia del cine, ¿Es rara por la temática y el argumento? No es rara porque la que todo el mundo piensa que es la original, la de los ochenta, es un remake y la que piensan que es un remake, la de hace unos años, en realidad es una precuela.
Básicamente se trata de un bicho muy malo del espacio exterior, que es capaz de clonar a la gente y a otros bichos para así poder comer y alimentarse o algo así porque la verdad no esta muy claro el porque narices el bicho empieza a matar a la gente. Lo que si tenemos claro es que a todo el mundo nos gustaba mas el bicho, cuando se movía menos que espinete en una cama de velcro, por obra y gracia de la animatrónica, que ahora que va el tío corriendo que se las pira. Lo mejor, que sale Kurt Russel que está el tío bien hasta en Tango y Cash.

## The Thing (2002)




No estamos hablando de un Silent Hill, ni de un Resident, ni de otro Survival conocido, sino de un título quizás con menos expectativas, pero interesante. Nos encontramos con una continuación directa de la película original, donde tendremos no solo que ver todo lo que ha pasado... sino que tenemos que solucionar el asunto.

**Pc-Ps2-Xbox**



# Saw



¿Vamos a echar una partidilla? Bueno en realidad la frase es vamos a jugar a un juego y si bien en la primera parte nos molaban los juegos cantidad, a medida que iban pasando películas, se iban volviendo mas y mas surrealistas, con mas sangre y menos imaginación. Una saga con un asesino que lleva muerto desde la segunda pero que ha dejado videos, trucos, juegos, etc, para todo el que quiera seguir con su macabro jueguecito, nos presentó a Jigsaw un tío con cáncer de pulmón y por supuesto, una mala leche del copón bendito, pero que todos recordamos por ser un muñequito adorable en un triciclo.

Suerte que pararon la saga, que sino, a estas alturas iriamos por la trigesimo novena, y tampoco es cuestión. La primera divertida, las demás porno sangriento, vamos que pones las películas para ver como mueren mas que nada.




## Saw: The videogame (2009)

Hacer de Saw un videojuego tenía su aquel, al fin y al cabo, un Survival lleno de puzzles es lo que mas de uno y de dos es lo que buscaban, y Konami pensó que sería una buena idea, pero el resultado fue un bodrio técnico con puzzles aburridos.

**PC-PS3-360**



## Saw II: Blood and Flesh (2010)




Pero oye, lo volvieron a intentar, en este caso la historia se producía entre la segunda y tercera entrega, y aunque el planteamiento sonaba bien y parecía atractivo, se quedaba en eso... "parecía", quedó un truño bueno.

**PC-PS3-360**



# El muñeco diabólico

De las garras de los ochenta nos llega el muñeco diabólico, llevando el genero del slasher un poquito mas allá, aquí el asesino es un muñeco de 60 cm con cara de psicópata (eso no se lo compras a un niño si no estas muy trastornado o quieres trastornar al niño en cuestión) poseído por el alma de un asesino en serie además de satánico. Que digo yo, puesto a poseer muñecos métete dentro de un transformer que lo vacilarías mas, pero no un muñeco de extraño peinado que durante las ultimas décadas, ha tenido novia y hasta ha tenido hijos.

A decir verdad, no existe ningún título publicado basado en la vida y milagros de Chucky, el año pasado se canceló el "poco atractivo" proyecto financiado por Kickstarter "Chucky:Wanna play?", pero al parecer un pseudo plataformas "Chucky: Slash and Dash" estaría en desarrollo para móviles... Y la verdad, ahí se puede quedar.

# ESTE MES ANALIZAMOS



















# PUNTUACIONES

## 0-39 BASURA TÓXICA

No creemos que un juego pueda tener esta nota, y si de verdad lo creemos, probablemente no lo verás en estas páginas.

## 40-49 "MEH"

Es posible que tenga alguna buena idea, pero algo falla, y con tanto juego para jugar, me lo replantearía.

## 50-59 LE FALTA UN HERVOR

Correcto, aunque sin pasiones, si eres fan del género o la temática, lo tendrás como una opción.

## 60-69 SIMPLEMENTE BUENO

Buenas ideas, buen desarrollo, pero a falta pulir. Un juego como para echarle el ojo y estar atento.

## 70-79 ESTANDAR

Un gran juego, mágnifico, pero que no te impactará ni te cambiará la vida.

## 80-89 EXPERIENCIA NOTABLE

Lo que tendría que ser cada juego, le falta la guinda final, pero oye, nada que reprochar.

## 90-99 JUEGAZO Y PUNTO

¿De verdad te lo tienes que pensar? Saca la cartera y ve a por el, te tendrá enganchado de cabo a rabo.

## 100 EL REY DEL COTARRO

La nota casi prohibida, el juego perfecto en el momento del análisis. No importa que no puedas alimentarte ese mes, debes ir a comprarlo, ya aprenderás a hacer la fotosíntesis.

# ADEMAS...

ARMA 3
DIABLO 3
F1 2013
NBA 2K14
PRO EVOLUTION SOCCER 2014
PUPPETEER
DISGAEA D2
KINGDOM HEARTS 1.5 HD REMIX
ARMORED CORE VERDICT DAY
DEAD OR ALIVE 5 ULTIMATE
AMNESIA A MACHINE FOR PIGS
INAZUMA ELEVEN 3
DEVIL SUMMONERS: SOUL HACKERS
FARMING SIMULATOR 2013
AARKLASH: LEGACY



Género: **Sandbox**
Desarrollador:
**Rockstar North**
Editor:
**Rockstar**
Lanzamiento:
**17/09/2013**
Precio:
**69,95€**
Nº Jugadores: **1**
Online: **SI**
Voces/Texto:
**Inglés/Castellano**

XAVI AMUNHIKY




# GRAND THEFT AUTO V

**ACCIÓN, DISPAROS, CONDUCCIÓN, DIVERSIÓN, COMEDIA... GTA V ES TODO Y ESO MULTIPLICADO POR 3.**

(A continuación se hará el análisis del juego offline, para el Online le dedicaremos un análisis independiente debido a la estructura del mismo)

Grand Theft Auto V ha llegado para quedarse, solamente en sus primeras 24 horas de vida el título ha obtenido más de 800 millones de dólares en todo el mundo. Mucho se ha venido hablando de él de un tiempo a esta parte sobre sus gráficos, la inmensidad de su mapa, sus misiones, el nuevo formato de juego con tres personajes controlables... si queréis saber más adentraos en estas páginas para ver si Grand Theft Auto V es merecedor de todo el ruido que está generando en el mundo entero.

Para ponernos un poco en antecedentes, hemos de decir que Grand Theft Auto se convirtió en un título dispuesto a romper barreras con su planteamiento de juego. El poder llevar a un antihéroe (todo lo contrario a lo que estábamos acostumbrados) el cual puede robar coches, matar personas a diestro y siniestro y hacer las mil y una fechorías atrajo de inmediato al público. Rockstar no se lo pensó dos veces y empezó a darle gas a esta saga de la cual, para bien o para mal, casi todo el mundo conoce. Y es que en esta entrega, la compañía sabía que se la estaba jugando. Aunque Grand Theft Auto IV (Pc, Xbox 360 y PlayStation 3) fue un gran título, muchos de sus acérrimos jugadores lamentaron la pérdida de elementos que podíamos encontrar en la anterior entrega, Grand Theft Auto: San Andreas (Pc, Xbox y PlayStation 2). Así pues todos los ojos estaban enfocados en Grand Theft Auto V para ver si se cumplían las expectativas, las cuáles se han cumplido de sobremanera.

## LAS CLAVES




Podremos echar unas partiditas de Tenis en un minijuego que destaca por su gran jugabilidad y lo divertido que puede llegar a ser



Tendremos carreras de todo tipo, donde sobre un quad recorreremos a toda velocidad unos complicados circuitos



La ironía, sarcasmo y humor negro estarán presentes durante todo el juego.

Entrando ya en materia vamos a hablar sobre una de las principales novedades, y una de las más importantes, que incluye esta nueva entrega: el contar con tres protagonistas. Anteriormente han pasado por nuestras manos gente como Tommy Vercetti, CJ o Niko Bellic, todos tenían su carácter bien definido el cual servía de pretexto para avanzar con la historia que se nos quería contar. Esta vez vamos a contar con tres personajes, muy diferentes entre ellos, cuyas vidas se entremezclarán para acabar realizando las misiones más curiosas, trepidantes, divertidas y, en ocasiones, absurdas. Para empezar tendremos a Michael de Santa (o Michael Townley), un cuarentón que quiere pasar página y dejar atrás el escabroso mundo del hampa para centrarse en su familia e intentar recobrar el amor de su mujer, que está más interesada en su profesor de tenis y mentor de yoga, y sus hijos, que poco (o nulo) caso le harán.

Seguimos con Franklin Clinton, un afroamericano que vive con su tía y que hace lo que puede para intentar salir adelante. Metido en trapicheos de tres al cuarto, su deseo es empezar a ganar dinero de verdad haciendo auténticos "trabajos" y conseguir una vida de ensueño.

Y acabamos con la joya del grupo, con uno de los mejores personajes visto en un GTA, y posiblemente en el mundo de los videojuegos. Su nombre es Trevor Philips, antiguo compañero de fechorías de Michael, una persona dispuesta a montar su propio imperio de drogas y armas sin importar lo que suceda a su alrededor. El adjetivo que mejor describe a Trevor sería decir que es como la "nitroglicerina" es decir, cualquier tontería, por pequeña que sea puede desencadenar una reacciones tremendas en este individuo que podrán ir desde pegarle una paliza a alguien, hasta insinuársele sexualmente, pasando por el acoso verbal y acabando por quitarle la vida sin pestañear. Tampoco vamos a entrar en más detalles de la historia, o de los personajes, ya que es algo que debe ser contemplado por el jugador. Las relaciones entre los personajes, las situaciones que vivirán, y los objetivos a cumplir serán todos muy diferentes entre ellos haciendo que se pierda ese toque de monotonía con el que se acusaba a Rockstar en sus títulos, sobretodo en la saga de GTA.

Al principio de la aventura, después del tutorial que nos pondrá en antecedentes, solo podremos controlar a Franklin. Poco después se nos unirá Michael y, finalmente, pasado un poco de juego, Trevor acabará por formar el trío. Una de las características que Rockstar ha conseguido con esto es que podamos ver el mismo juego de tres maneras distintas, nos explicamos. Salvo las misiones principales, que podrán ser activadas por más de un personaje, cada protagonista tendrá sus propias misiones secundarias y elementos característicos. El dinero, por ejemplo, no se comparte sino que cada personaje dispone del suyo.

Siguiendo un poco la estela de GTA San Andreas, en este título los tres personajes disponen de tabla de habilidades que serán Resistencia, Disparo, Conducción, Vuelo, Fuerza,



Podremos manejar avionetas, jets, cazas… todo un amplio abanico de vehículos aéreos con los que podremos sobrevolar el inmenso mapeado de GTA V.


Gracias al intercambio de personajes podremos vivir la acción desde diferentes perspectivas para poder actuar en consecuencia.



Sigilo, y Capacidad Pulmonar. En primera instancia cada personaje tendrá un nivel predeterminado en estas habilidades, siendo Franklin el más capacitado para la conducción, aunque no para los tiroteos, o Trevor el mejor para llevar vehículos aéreos. No obstante a medida que vayamos jugando, estas habilidades irán mejorando, unas por si solas como la conducción que subirá a medida que llevemos coches o motos, y otras las podremos mejorar a propósito como la habilidad de disparo que puede ser mejorada rápidamente en las galerías de tiro de Ammu-Nation. También contaremos con una habilidad especial para cada personaje, esta habilidad especial consta de una barra que debe ser recargada y su uso va desgastando dicha barra. El usar tal habilidad nos sacará de más de un apuro y será diferente con cada personaje. Con Franklin solo podremos activarla al volante de un vehículo haciendo que el tiempo se ralentice y permitiéndonos maniobrar con suma facilidad. Michael y Trevor comparten una habilidad similar, en el primer caso Michael puede hacer que el tiempo se ralentice haciendo más fácil un tiroteo, o una persecución a pie, y Trevor puede entrar en un modo berserker en el que el tiempo también se ralentizará y aumentará el daño que podamos hacer a nuestros enemigos.

Una de las grandes bazas de la saga GTA es poder llevar la diversión al jugador al margen de las misiones principales. En este caso la variedad es completamente abrumadora. Para empezar contamos con las misiones secundarias, las cuáles han cogido importancia en el guión e irán desde robar pertenencias a los famosos hasta colarse en casa de una estrella para fotografiarla mientras practica una tórrida escena sexual. Podremos realizar diversos asesinatos e incluso controlaremos un camión grúa para llevarnos a todos aquellos coches que requieran nuestra presencia.

Por si eso fuera poco, contaremos también con otros entretenimientos como son las diversas carreras con multitud de vehículos, podremos practicar deporte como el tenis, hacer diversas pruebas de tiro, vuelo, realizar masacres en las que hemos de eliminar a una cantidad determinada de personas en un tiempo limitado, invertir en bolsa, visitar clubs de striptease, mantener relaciones sexuales, comprar propiedades y ganar dinero con ellas, sacar a pasear el perro de Franklin… eso sin contar los eventos esporádicos que nos irán saliendo a medida que juguemos como el detener a un ladrón que ha robado una cartera, o llevar a un desconocido/a a un punto concreto de la ciudad.

Para redondear el rizo, ahora las misiones tienen ciertos puntos que hay que conseguir si queremos conseguir la medalla de oro en dicha misión. Hablamos de hacer dicha misión en un tiempo concreto, sin activar puntos de control, realizando alguna acción especial… no obstante esto solo es a nivel de puntuación y de cara a conseguir los logros que hay por desbloquear.

Entrando en el contenido del juego, y como habréis podido deducir, no estamos hablando de un juego para niños en absoluto. Y no solo por la violencia, que estará presente y en grandes cantidades, sino por el vocabulario empleado y las situaciones que irán apareciendo. Estamos hablando, sobretodo, de un juego con muchas referencias a la política actual, parodias brutales de marcas de telefonía y tecnología, redes sociales… y con un alto contenido sexual, algo que hasta ahora se ha-


Trevor participará en masacres donde desatará toda su furia y tendrá que eliminar a una ingente cantidad de enemigos en un tiempo concreto.

bía dejado entrever en la saga GTA pero nunca se había manifestado tan fieramente como lo ha hecho con esta entrega. Si hacemos memoria podemos recordar lo gracioso que era hacer subir una prostituta en tu coche, en Grand Theft Auto: Vice City, aparcarlo en un lugar semioculto y ver como el coche empezaba a dar saltitos mientras nuestra vida aumentaba. 11 años después el sistema se mantiene, podemos ir por la noche a buscar una prostituta y subirla a nuestro coche, pero ahora pagaremos por el servicio que queramos y en pleno coche se nos obsequiará por lo que hayamos pagado, sin tapujo alguno. También podremos ir clubs de striptease para ver a diversas señoritas mover sus caderas y, si pagamos algo de dinero, nos podrán obsequiar con un baile privado muy sensual. Como decimos Rockstar se ha quitado los tapujos y nos intenta mostrar este mundo para adultos en su recreación más fidedigna.

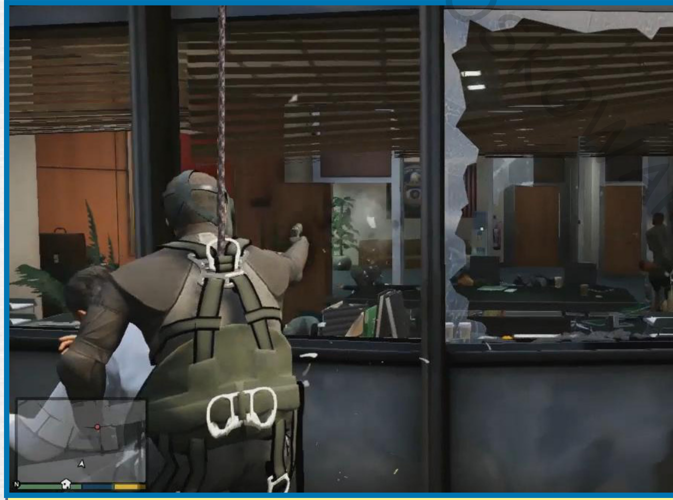
El sistema de combate también ha mejorado sustancialmente respecto a la última entrega. Aquí se nota la repercusión que ha tenido Max Payne 3 (también de la misma casa) y notaremos su influencia a la hora de buscar coberturas y meternos de lleno en un tiroteo. Al igual que en el juego del desdichado agente, aquí el control es bastante fluido aunque en ciertos momentos parece que no queda claro dónde quiere cubrirse nuestro personaje haciéndole quedar a merced de los disparos y perjudicándonos gravemente. En este juego el sistema de daño no es como en los otros juegos donde podíamos aguantar un montón de daño antes de caer fulminados. Aquí hemos de vigilar en los tiroteos y evitar quedarnos al descubierto ante las balas sino queremos acabar cayendo en un respiro. Como es el caso de Max Payne 3, unos pocos tiros, o bien una bala en la cabeza puede significar un adiós muy prematuro.

No obstante el juego cuenta con puntos de control bastante frecuentes durante las misiones por lo que morir no supondrá un problema muy grave como anteriores ediciones dónde teníamos que repetir toda la misión desde el principio. También se ha incorporado una novedad cuando somos arrestados por la policía. Esta vez no nos arrebatarán todo nuestro armamento, solamente se conformarán con quitarnos toda la munición. Algo parecido pasará cuando muramos fuera de una misión, reapareceremos en el centro hospitalario más cercano y pagaremos una cuota por nuestra cura, pero nuestras armas, y también, munición estarán intactas.

Y cerrando ya el apartado jugable, evidentemente no podemos dejar de hablar de uno de los temas más importantes; la conducción. Siguiendo los patrones de otra saga de Rockstar, Midnight Club, encontramos una conducción muy fluida, básicamente arcade, con la cuál podremos hacer las mil y una virguerías al volante. El abanico de vehículos va desde los coches (utilitarios, deportivos, todoterrenos), motocicletas, furgonetas, camiones, lanchas motoras, yates, avionetas, jets… incluso vehículos secretos y especiales como, por ejemplo, un zeppelín (a priori para aquellos que hayan realizado la pre-order del juego).




Entre misión y misión podremos ir de compras, hacer deporte, carreras, quedar con amigos y/o novias, e incluso ir a un club de striptease



Nos esperarán situaciones tan explosivas como abordar un edificio y coger a nuestro objetivo. Todo ello mientras eliminamos a todo aquel que se ponga delante nuestro.

Entrando en el apartado gráfico, nos vamos a encontrar con un juego que cumple sobradamente, teniendo en cuenta la brutalidad de su tamaño. Ciertamente podremos encontrar ciertos defectos gráficos, dientes de sierra en algunas texturas y algunas problemáticas a la hora de cargar las texturas. El juego corre bajo el motor RAGE (Rockstar Advance Game Engine) que ya pudimos contemplar en juegos como Red Dead Redemption, Max Payne 3 o el mismo GTA IV y sin duda Rockstar ha sabido exprimirle todo el jugo a dicho motor.

También hay que entender que estamos hablando de un mapa grande como pocos ha habido en un juego, un mapa que nos permite acceder a todo aquel lugar que podamos observar con nuestra vista. Durante las primeras horas jugables el título centrará su acción en la ciudad de “Los Santos” (un estado dentro de San Andreas), una inmensa ciudad perfectamente delimitada, donde pocas calles se repiten y todo lo que nos encontramos parece nuevo. Si la ciudad ya nos parece grande, es cuando el juego nos presenta a Trevor, quien vive en las afueras de la ciudad, y es cuando descubrimos un mapeado mucho mayor. Un mapeado que podría ser una copia directa de un estado americano. Tendremos nuestras zonas desérticas, zonas de alta montaña, nieve, mar, playas, campo… una diversidad de mapeado muy rica en detalles y como pocas veces se ha visto hasta ahora. Si en San Andreas ya nos sorprendía lo grande que podía ser el juego, GTA V nos dará otro bofetón al recrear con magnífico lujo todas estas zonas que podrían ser copias exactas de cualquier zona real habida.

Entrando en el apartado sonoro nos vamos a encontrar con un trabajo de doblaje sencillamente impecable. La gran losa es que las voces están en inglés, pero para todos aquellos que estén más acostumbrados a la lengua de Shakespeare sabrán notar las diferencias habidas en los diferentes personajes. Rockstar incluso ha contratado a diversos miembros de bandas para que puedan aportar ese acento y ese argot tan característico de la calle. Es una lástima que semejante trabajo pierda fuerza para los jugadores que estén menos habituados al inglés, aunque cierto es que el juego viene completamente traducido al español y no habrá ningún problema a la hora de entender el título.

Y aquí es donde viene uno de los problemas del juego, durante muchas misiones que estemos con las manos en el volante, nuestro personaje mantendrá conversaciones con las otras personas habidas en el vehículo, o bien llamará por teléfono. Dichas conversaciones estarán traducidas al español, pero tener que estar leyendo mientras vas conduciendo a toda velocidad por una ciudad infestada de tráfico es algo bastante molesto. Muchas veces estas conversaciones se darán en mitad de una persecución y, aunque la mayoría no son importantes para el correcto seguimiento del juego, resulta molesto el no poder enterarte de lo que están hablando tus personajes por tener que mantener la vista fija en la pantalla. Reiteramos que no es un fallo garrafal aunque si molesto viendo que otros muchos títulos, de inferior calidad y, por supuesto, presupuesto, si vienen con las voces totalmente dobladas al español.

Por otro lado tendremos las ya conocidas emisoras de radio donde podremos escuchar una gran variedad de canciones reales. También aparecerán anuncios y tertulias con temas



Michael es un Tony Soprano actualizado. Cuarentón pero sin las cosas claras en la vida.

muy divertidos, paródicos e incisivos a nuestra realidad. Desgraciadamente la radio no estará subtitulada al español y es una verdadera lástima porqué muchas personas se perderán anuncios tan desternillantes como la aparición de un nuevo juego bélico al cual todo el mundo mata por jugar, o bien los mítines de un político más que surrealista.

Como hemos comentado, el nivel musical se mantiene y podremos sintonizar diferentes emisoras de radio con una diversa variedad musical. Tendremos emisoras pop, rap, rock, independiente, experimental... y podremos escuchar artistas tan conocidos como Queen, Alan Parsons Project, Stevie Wonder, Stevie Nicks, Phil Collins, Smokey Robinson, Snoop Dogg, Dr.Dre, Britney Spears, Modjo o Rihanna, es decir, una amplia variedad musical para todos los gustos.

Llegando ya a las conclusiones, hemos de decir que sin duda estamos ante uno de los mayores bombazos, ya no del año, sino de la generación. GTA V ha sido un juego muy esperado por jugadores y crítica y ambos lo han recibido con los brazos abiertos. En su pesar tiene la lacra de no tener las voces en español, ciertos fallos gráficos que no están todo lo depurados que deberían estar y algún que otro problema con las coberturas donde el personaje parece no saber en qué sitio cubrirse. Pero, como hemos dicho, son fallos bastante circunstanciales que no empañan en absoluto un juego redondo en casi todos los aspectos. Muchos os preguntareis: ¿Es el juego perfecto? La respuesta obvia sería "Sí", pero partiendo de la base que siempre hay algo a mejorar y Rockstar ha demostrado saber sorprender a cada nueva entrega, lo vamos a dejar en que GTA V es de lo mejorcito que ha visto esta generación y al que hay que jugar seamos fans, o no, de la saga para probar en nuestras carnes todas las delicias que Rockstar ha preparado con tanto mimo.




**TAMBIÉN EN: XBOX 360**




Género: **Deportivo**
Desarrollador:
**EA Sports**
Editor:
**Electronic Arts**
Lanzamiento:
**26/09/2013**
Precio:
69.95€
Nº Jugadores:**1-7**
Online:**SI**
Voces/Texto:
**Castellano/Castellano**

DANIEL FERRER




# FIFA 14

## EL REY DE FÚTBOL SIGUE SIENDO EA

Hará no más de cuatro o cinco años que en los meses de Octubre y Noviembre, con la liga de fútbol recién comenzada y el mundo del videojuego echando a andar después de un verano vacío de grandes títulos, llegaban a las tiendas de videojuegos el enfrentamiento "fútbol gamer" con dos contendientes muy claros e igualados: Fifa y Pro Evolution Soccer.

Mientra el Pro de Konami le sacaba ligera ventaja al hijo de EA, la confrontación entre fans de ambas sagas (quien no ha escuchado eso de ¿tú que eres de Pro o de Fifa?) y los intentos de mejoras eran constantes, pero cuando Fifa dio con la tecla y se hizo con el liderazgo, algo cambió, los de EA se han asentado en el primer lugar sin mucho esfuerzo y Pro parece hundirse sin remedio buscando la salvación en una nueva generación de consolas.

Parece que Fifa 14 sigue la tónica de anteriores entregas con un tipo de juego que se ratifica en el liderazgo entre los fans de los juegos deportivos, sin tener que arriesgar con grandes mejoras ni cambios, pero...¿Hay algo más?

La física del nuevo Fifa parece que ha pegado ese pequeño paso hacia adelante que es de obligado cumplimiento en cada entrega, siendo de mayor realismo en el choque entre jugadores y toque de balón, llegando a nuevos niveles que agradecerán los fans más hardcore, ya que para los demás mortales estos cambios no supondrán un gran avance.

Eso sí, ligero tirón de oreja en lo que se refiere a las escenas cinemáticas que, lejos de mejorar, parecen aún más "automatizadas" y menos realista en esta nueva entrega.

Gráficamente Fifa 14 queda anclado en el pasado, no por ello tiene esto que ser un aspecto negativo, ya que Fifa ya había alcanzado un nivel de espectáculo visual y gráfico más allá del sobresaliente y ,aunque los desarrolladores han preferido fijar las mejoras en otros aspectos, este sigue siendo tan bueno como en anteriores entregas, eso sí, no mejor.

Una de las mejoras evidentes para el espectador en los competidos partidos que nos brinda

## LAS CLAVES



Control de balón más impreciso y dinámico que le dará mayor realismo a las jugadas

La nueva forma de cubrir al balón es un paso adelante en la jugabilidad

este Fifa 14 está en el aumento de velocidad, sobre todo al haber aumentada la distancia entre jugador y balón, que hace que la precisión se convierta en vital, pero a la vez dando mayor libertad, continuidad y velocidad al tránsito de la pelota hacia la portería contraria.

Es sin duda, tanto negativa como positivamente, el aspecto jugable donde más podemos comentar la evolución o el estancamiento de Fifa 14. El nuevo título de EA sigue teniendo su peor aspecto en la precisión en los pases en corto, donde no solo no se ha mejorado mucho sino que parece ser aún más difícil el ser precisos.

Principales mejoras en el aspecto jugable: Realista y muy efectiva forma de cubrir el balón o mejora del disparo con el gatillo que te dará la posibilidad de realizar diferentes tipos de disparos provocando una mayor variedad de situaciones. Pero es, sin lugar a duda, en la IA rival y de los compañeros donde el título si ha dado un paso adelante que nos dejará con la boca abierta en determinados momentos, dándonos una variedad excepcional de situaciones,

Los modos de juegos siguen siendo el fuerte de Fifa 14, siendo infinitos y solucionando quejas de la anterior entrega como la posibilidad de disputar partidos simples en modo Online, mejora del modo de juego Ultimate Team y posibilidades de fichajes mucho menos complicadas que en la versión anterior .

Todas las plantillas se encuentra actualizadas, Gareth Bale esta en el Madrid, contando con el mayor número de licencias que se puede encontrar actualmente en un juego dedicado al deporte del balompié.


Las animaciones cinemáticas no han sufrido mejoras evidentes


Actualización, casi completa, de plantillas y equipos


Las versiones de Xbox One y PS4 contarán con el nuevo motor Ignite de EA Sports

El apartado sonoro no ha sido ni mucho menos revolucionando, solo se ha actualizado con nuevos cánticos que se unirán a los ya conocidos.

No hay mucho más que hablar de esta nueva entrega, salvo que, dejando a un lado las pequeñas mejoras que lo siguen haciendo un título sublime, echamos de menos alguna otras que siguen retrasándose temporada tras temporada y parece que no llegarán nunca, pero que no por ello desluce la esencia de un título divertido, espectacular y emocionante.

Que más se puede pedir.

## VALORACION

**LO MEJOR**

Fifa 14 lleva con puño de hierro su dictadura en el mundo de los simuladores de futbol, su nivel inalcanzable para su rival.

**LO PEOR**

La falta de cambios sustanciales. Queremos un poco más

**APARTADO TÉCNICO** — 88

Gráficos mejorados y texturas sublimes como en anteriores entregas, tan solo oscurecido por unas pobres escenas cinemáticas.

**AMBIENTACIÓN** — 90

De nuevo el espectáculo del futbol en el salón de tu casa

**JUGABILIDAD**




Exceptuando ligeras mejores que esperamos desde hace algunas entregas, estamos ante el mejor simulador futbolísticos de los últimos años.

**DURACIÓN**




Casi infinita con todos sus modos de juego




**NOTA**

El espectáculo del futbol solo tiene un nombre en esta generación que está llegando a su fin, Fifa

PS3



Género: **Beat em up**
Desarrollador:
**Vainillaware**
Editor:
**Namco Bandai**
Lanzamiento:
**11/10/2013**
Precio:
39,95€ Psvita/49,95€ Ps3
Nº Jugadores:**4 coop.**
Online:**SI**
Voces/Texto:
**Inglés/Inglés**

SERGIO AGUILERA



# Dragon's Crown

## VUELVE EL YO CONTRA EL BARRIO... O CONTRA EL REINO... O CONTRA TODO EL QUE SE TERCIE

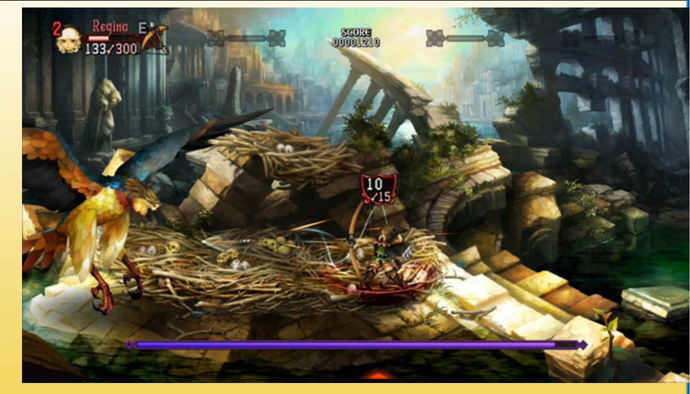
Mucho ha dado que hablar este juego de Vainillaware, y es que mucha gente se ha quedado en las tres o cuatro imágenes de rigor que mostraban señoritas con grandes dotes en posturas casi imposibles, y es que como dijera el personaje de Di Caprio en Django Desencadenado, "caballeros, antes tenían mi curiosidad, pero ahora tienes toda mi atención", nos ha hecho fijarnos en un título desde meses antes de que se publicara en nuestro país, siendo incluso uno de esos juegos bastante importados en su formato Ntsc.

Pero la pregunta que se nos viene a la cabeza es si el atractivo del título va mas allá de estos personajes cuasi deformes en su feminidad, o en su masculinidad, porque aquí nadie se libra. La respuesta es sencilla y solo tardarías apenas diez minutos delante de este título en darte cuenta de que la respuesta es mas o menos la siguiente: **"SI"**, tal cual, en mayúsculas y en negrita. Alguno se acordará de aquel título que no hace mucho ha tenido un revival digital, llamado Dungeons and dragons: Chronicles of Mystara, un par de clásicos de Capcom reunidos en un solo título. Un beat em up de la vieja escuela con un componente RPG a muy bajo nivel. Pues solo con decir que este se trata de su heredero casi directo, copyright aparte, ya empezamos bien. Si le sumamos el número de personajes disponibles, seis, y su evolución a lo largo del mismo, mediante niveles y un árbol de talentos, pues ya vemos que las matemáticas van funcionando. Pues a esta formula hay que sumar además, un acabado gráfico muy cuidado y unas animaciones

## LAS CLAVES



Pantallas llenas de amigos y enemigos, a veces te costará distinguir tu personaje entre tanta gente.




Cada fase tiene dos final Boss, el sencillo y el de mayor nivel, entre los que se encuentran bichos de todo tipo.

espectaculares usando un método distintivo ya de Vainillaware, que a grandes rasgos podríamos definir como personajes en 2d, hechos en varias capas con una animación tradicional, lo que da una sensación muy fluida y atractiva.

Como indiqué antes, son cinco los personajes jugables, la hechicera, el enano, el caballero, la amazona, la elfa arquera y el mago. Cada uno con sus habilidades propias y su propio equipamiento. No se nos cuenta ninguna historia sobre cada uno, y se nos presenta una historia mas bien genérica sobre la Dragon's Crown, y lo que será nuestro camino para conseguirla.

Para ello tenemos diez niveles, estructurados en estancias cortas con un Boss al final de cada fase. Junto con nosotros siempre vendrá un ladrón que se encargará de tomar buena cuenta de todo


No solo podrás escoger entre desproporcionadas damas, tambien entre desproporcionados caballeros

lo que vayamos consiguiendo, ya que ser un héroe no es un trabajo que sea gratis, y nadie te dará nada. Muchas veces incluso te tocará farmear fases para conseguir aumentar nuestra liquidez, a la par de la experiencia. En cuanto llegamos a cierto punto, se nos activa la posibilidad de jugar online con compañeros, hasta un total de 4, pudiéndose jugar también con tres bots elegidos por ti entre los diferentes héroes que has ido "encontrando" a lo largo de tus aventuras. Y es que a partir de cierto momento, empieza el salto de dificultad, y te encontrarás que cada nivel posee dos caminos y uno de ellos es muy superior al primero, que dará como fin a un boss diferente al del primer camino, y hablaría mas de los diferentes bosses, pero prefiero dejaros la sorpresa, que hay mas de una.

También cabe decir que llegado a este punto, también podremos enlazar las diferentes pantallas, teniendo entre misión y misión, la posibilidad de subir algunos stats con un curioso juego de hacer de comer. Probablemente se me olviden cosas, como el tema de las runas que nos permiten realizar diferentes hechizos, y de como la versión de PS3 utiliza el segundo Stick a modo de cursor, con el que podremos cruzar la pantalla en búsqueda de tesoros ocultos, mientras que en la versión de Ps Vita, se utiliza el táctil.

En definitiva, se nota el cariño de Vainillaware, dándonos un producto sobresaliente para todo fan de los Beat em up, quizás en lo mejor del género de los últimos años, pese que le sigamos teniéndole cariño a Castle Crasher's o a Scott Pillgrim.

## VALORACION

**LO MEJOR**

Diversión en estado puro, huele a clásico del género.

**LO PEOR**

El idioma, y que no quizás no disponga de mas cantidad de combos y alguna personalización de personajes

**APARTADO TÉCNICO** — 91

Técnicamente especial, muy al estilo de Vainillaware

**AMBIENTACIÓN** — 91

Diseños maravillosos con muchos chispazos de seguidores del género.

**JUGABILIDAD** — 89

Accesible al novato, intuitivo y el punto Rolero bastante sencillo

**DURACIÓN** — 80

Diez niveles, varias vueltas, diferenes personajes, juego hay para rato.



**NOTA** 91

Un juego de los de antes, divertido y con un leve toque añejo.






Género: **Action RPG**
Desarrollador:
**Nintendo**
Editor:
**Nintendo**
Lanzamiento:
**04/10/2013**
Precio:
59,95€
Nº Jugadores: **1**
Online: **No**
Voces/Texto:
**Castellano**

SERGIO AGUILERA



# The legend of Zelda: Wind Waker HD

## NAVEGANDO POR LAS AGUAS DE LA ALTA DEFINICION

Hay veces que no tienes claro en como comenzar a realizar un análisis, desde donde enfocarlo y que puntos destacar, pero al final se hace y llegas a ciertas conclusiones. Las cosas se ponen mas difíciles cuando el título en cuestión es de sobras conocido por el público y muchos de nosotros ya lo jugamos hace 10 años, por lo que te toca limpiarte las gafas, sacar libreta y lápiz para apuntar las diferencias, que en este caso, y aviso de antemano, difieren a otros "recopilatorios" y/o versiones HD, ya que aquí se ha tocado alguna cosita, aunque el alma, lo que es la genialidad, sigue intacta.

Aun así, definitivamente tengo que pasar de comentar la historia, de hablar de Mascarón rojo y de aventuras y travesías que vivirás viajando en el, tampoco hablaré de todas las mazmorras y de todos los enemigos a los que te enfrentarás o a los amigos a los que encontrarás. No tiene sentido, nada de ahí ha cambiado, y es que si el juego en su día fue un sobresaliente, en este aspecto, lo sigue siendo.

Wind Waker, para los fans, fue un juego que provocó muchos comentarios dispares en su anuncio, y es que cuando todo el mundo esperaba algo mas parecido a Ocarine of time pero elevado al cubo. Pues nos encontramos con un estilo Cell Shading que aunque era precioso y funcionaba a las mil maravillas, era criticado porque se volvía a un título marcadamente infantil y eso a cierta parte del público no le gustaba. Pero el tiempo pone todas las cosas en su lugar, y el paso de los años alejó todas esas criticas y nos dejo las

## LAS CLAVES




La navegación en Mascarón Rojo sigue siendo obviamente, nuestro medio de transporte mas usado en el título




Los colores quedan aun si cabe, mas resaltados con los 1080p y los 16:9 del formato de pantalla.

ideas claras, era un clásico y uno de los pilares centrales de Gamecube, y que por mucho que años después apareciese Zelda Twilight Princess, la anterior entrega, que daba mas de lo que quería realmente ese público que decía antes, ahora quizás no se trata de un título al que se recuerde con tanto cariño como al WW.

Las novedades son relativamente pocas, en cuanto a la carga gráfica, se han aumentado el número de polígonos en los personajes, se ha pasado a una resolución de 1080p muy, pero que muy vistosos, y se ha mejorado aun mas la iluminación. También ha sufrido ciertos retoques puntuales de los que solo te darías cuenta si estuvieras con las versión original y esta al mismo tiempo.

En cuanto al control, pues básicamente se apoya en las nuevas posibilidades, un mejor acceso al menú, la posibilidad de cambiar y organizar objetos con mas rapidez, y






Las comparaciones son odiosas, menos en este caso.

en lo practico también sería el hecho de poder apuntar y disparar con relativa comodidad. Además de poder utilizar la pantalla para jugar directamente en el pad, cosa que se agradece pese a las limitaciones de distancia, ah y se me olvidaba, también dispone de la posibilidad de enviar mensajes en botella a los diferentes usuarios del miiverse.

Si tenemos en cuenta que el juego fue anunciado en la Nintendo Direct a principios de año, y por ahí ya se ha rumoreado (y puntualizado), que el periodo destinado a portar este título han sido seis meses, podríamos decir que el trabajo no solo ha sido inmenso en tan poco tiempo, sino que nos lleva a pensar que no será el único que nos llegará, y quizás la siguiente entrega de la saga o incluso la última, Twilight Princess, son títulos que ganarían muchos enteros en una reedición como esta, una reedición que solo tiene una pega, y es que el precio quizás se les ha ido un poco de las manos.

La conclusión final que se le puede sacar a este título es que pese a que puede oler un poco a refrito, al menos es refrito de primera, del que se puede retomar con muchas ganas y del que te aseguro, no te arrepentirías en tener entre tus manos.



## VALORACION

**LO MEJOR**

Visualmente una maravilla del cellshading

**LO PEOR**

Nos hemos mal acostumbrado a ciertos precios, y quizás sesenta euros se nos puede antojar caros, pero nadie niega que se amortizarán.

**APARTADO TÉCNICO** — 90

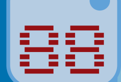
Todo ya era sobresaliente, de gráficos a música, y ahora, aun más.

**AMBIENTACIÓN**




Una historria mágica, con personajes

**JUGABILIDAD**




Minimamente ajustada con respecto al original, el pad ayuda mas de loq ue creemos.

**DURACIÓN**




Despues de darle varias decenas de horas, seguirás y disfrutando.




**NOTA**

Volvemos diez años despues a un título obligatorio para el que lono lo jugase y al que si.




Género: **Acción**
Desarrollador:
**Bohemia Interactive**
Editor:
**505 Games**
Lanzamiento:
**12/09/2013**
Precio:
**45,95€**
Nº Jugadores:**1-2**
Online:**SI**
Voces/Texto:
**Inglés/Castellano**

ALEJANDRO CLOTET



# Arma III

## LA GUERRA MÁS REALISTA VUELVE A NUESTROS PC´S Y VUELVE LISTA PARA DAR MUCHA ACCIÓN Y SOLTAR TONELADAS DE PLOMO

Después de su gran obra Arma 2, de donde salió uno de los mejores juegos de zombis visto hasta el momento (Dayz) Bohemia Interactive presenta su ARMA 3, una evolución de lo que ya habíamos visto, con un mapa que de una punta a otra hay 20 kilómetros (Se recomiendo usar vehículos, si no...Puedes morir, pero de cansancio), total variedad de tiroteos, vehículos y táctica. ¿Se le puede pedir más? Vamos a verlo poco a poco.

ARMA 3 nos sitúa en el año 2025 y por supuesto, sigue habiendo guerras, si no ¿De qué se harían los videojuegos de ese momento? Y nos sitúa en Grecia, concretamente en Altis (La más grande) y Stratis (Más pequeña pero donde se concentra mucho la acción) Dos islas que realmente nos llegarán a recordar a España, llenas de bosques mediterráneos, costas con playas preciosas y terrazas donde tomar algo...Pero no es recomendado, sueles acabar mal.

Tecnológicamente no se ha avanzado increíblemente como pudimos ver en otros juegos ambientados incluso en ese mismo año... Sí, hay drones, pero que prácticamente son iguales a los de ahora; algunas armas con diseños más exóticos pero nada de Lasers ni miras que ven a través de las paredes; vehículos con pintas mas futuristas pero en esencia, hacen lo mismo, disparar y disparar...

## LAS CLAVES



La conducción ha sido muy mejorada respecto a ARMA 2, los coches ya no son bloques pegados a la carretera...



Colaborar con nuestros compañeros será ideal para poder oponer un mínimo de resistencia al enemigo.

Entonces, ¿Qué novedades nos trae ARMA 3? Pues bastantes cosas, tales como una mejora grafica genial y una gran optimización, capaz de hacer que PC´s que tiraban ARMA 2 en medie este les tire en alto, y verse mucho mejor; nos traen un manejo de vehículos mucho más realista y una de las mejores cosas que podían poner: Steam Workshop, lo que significa que podremos bajar mapas, mods, misiones sin tener que meternos en ninguna página rara en ruso, simplemente le damos a descargar y lo tendremos listo es ARMA. También podremos hacer submarinismo, pero no solo bucear y decir "Que bonito" si no que bucearemos y podremos combatir en el mar (Muy divertidas las Deathmatchs en el agua, son geniales)

Para aquellos que vengan nuevos a la Saga, pues, ¿Qué se les puede decir? Combates realistas donde si te dan en una pierna, no correrás tan tranquilamente, donde un francotirador se lo tendrá que currar de verdad para dar un tiro en la cabeza a 1100 metros (teniendo en cuenta caída de bala, viento y el movimiento del contrario). Mapas gigantes donde poder moverte con total libertad y no tener que ir por pasillo A y por pasillo B, si no que podrás rodear toda la isla si quieres para pillar por la espalda al campero de turno.

Una de las cosas más criticadas del juego es que de salida no tiene campaña, si no solo unas misiones de tipo tutorial...Y la polémica saltó aun más cuando dijeron que habría 3 campañas pero mediante DLC´s... Lo que no se sabía es que serán completamente gratuitas; la primera saldrá en Octubre, teóricamente.

Pero si no te llama jugar una campaña, podrás jugar misiones cortas tú solo o con tus compañeros en misiones hechas por la comunidad de forma completamente desinteresada. Hay misiones desde atacar una ciudad junto a un grupo de carros de combate hasta misiones en solitario de llevar a un francotirador a lo largo de kilómetros y kilómetros en búsqueda de francotiradores que hacen imposible la vida de nuestras tropas; o incluso, imitaciones de misiones de los Metal Gear pasados a ARMA.

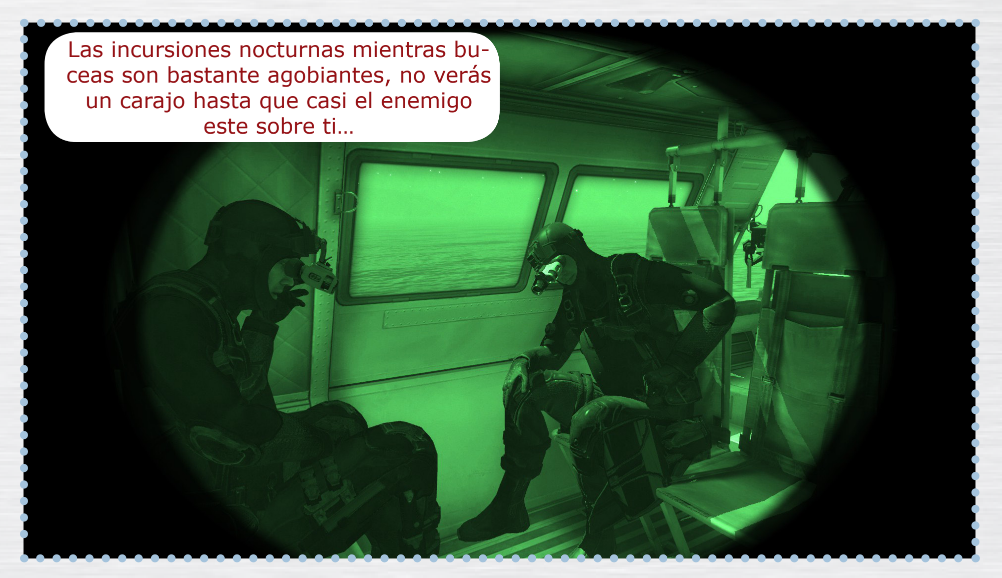
En resumidas cuentas, divertido, realista, táctico y con una dificultad cruel pero divertida.



Hacer de francotirador no será tan fácil, prepárate para pasar desapercibido y prepararte para hacer tu trabajo...Sin errores



Mapas que cuadrarían con cualquier lugar de Andalucía, paisajes inmensos y preciosos que harán que los paseos sean más agradables.



Las incursiones nocturnas mientras buceas son bastante agobiantes, no verás un carajo hasta que casi el enemigo este sobre ti...

## VALORACION

**LO MEJOR**

Realista a más no poder y ya van saliendo Mods para ponérnoslo aun más duro en el campo de batalla. Con la Steamworkshop, crear contenido y compartirlo no podría ser más sencillo.

**LO PEOR**

Aun le quedan bastantes cosas por perfilar, como algunos bugs que no hacen el juego imposible pero si algo molesto. Podrían haber puesto más armas, se echan de menos las más clásicas, que han sido sustituidas por imitadoras más modernas.

**85 — APARTADO TÉCNICO**

Se ve genial, pero si quieres verlo en todo su esplendor, hará falta un buen PC

**90 — AMBIENTACIÓN**

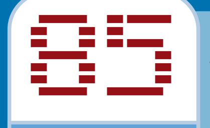
La ambientación es sublime, ruido de los pasos, sonidos del bosque, ropa...Una gozada.

**80 — JUGABILIDAD**

Todos los controles bien situados y definidos, aunque para los nuevos pueden ser algo liosos.

**85 — DURACIÓN**

Una durabilidad casi ilimitada, cientos de misiones por descargar o por ser creadas por ti...



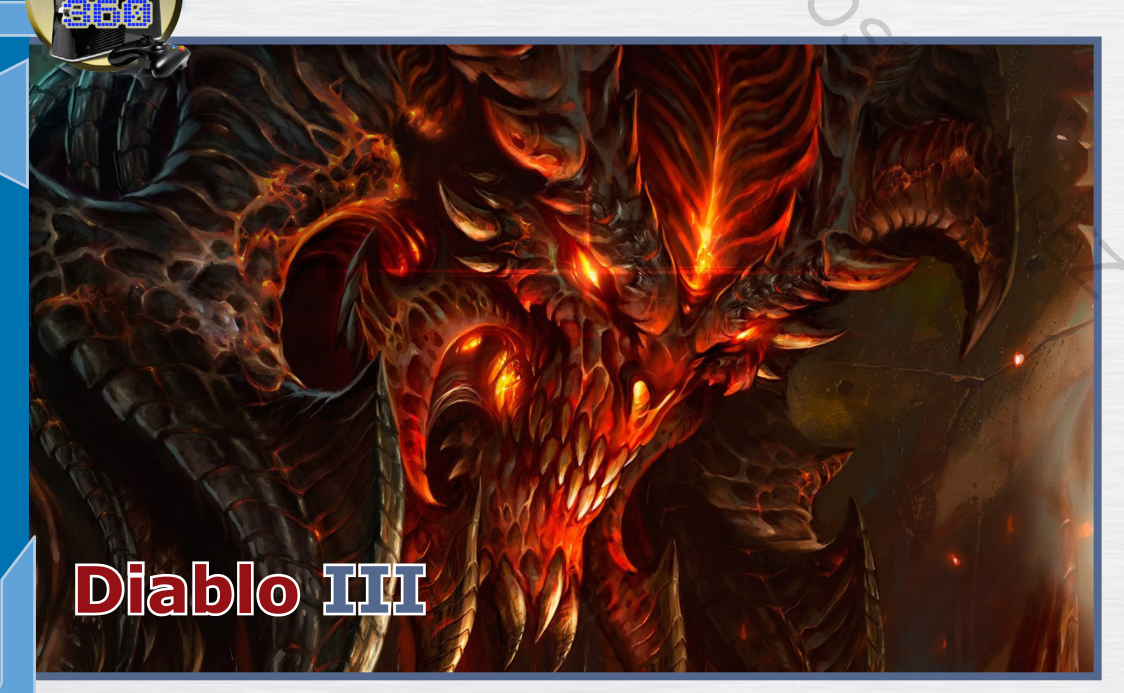


**NOTA**

Gran juego, pero aun le faltan bastantes cosas por depurar... ¡Y seguimos esperando la Standalone de Dayz!



Género: **Acción RPG**
Desarrollador:
**Blizzard**
Editor:
**Activision Blizzard**
Lanzamiento:
**3/09/2013**
Precio:
**59,95€**
Nº Jugadores:**1-4**
Online:**SI**
Voces/Texto:
**Castellano/Castellano**



# Diablo III

LUIS JESUS ZAPICO

## SALTO A UNA NUEVA DIMENSIÓN

Ante todo debo ser sincero. En el ya lejano año 2000 tuve que tomar la dura decisión de cambiar determinados componentes de mi Pc y comencé una carrera suicida de recomendaciones, información y revistas especializadas. Ante la montaña de información, tomé el camino fácil y directo: guiarme por los requisitos del Diablo II que acababa de salir y era todo un fenómeno entre la comunidad de jugadores. Queda todo dicho, me tenía cautivado.

Ahora, trece años y algunos botones izquierdos de ratón deshechos después, Diablo ataca  nuestras consolas, después de pasar por el mundo Pc con gran éxito, algo de polémica y una expansión en ciernes.
¿Cumplirá las expectativas? ¿Sobreviviré al hype?

Diablo III sigue el esquema básico que le hace un icono del mundo de los juegos: mundo fantástico, hordas de enemigos, miles de objetos y la vista centrada en el infinito mientras pulsas botones como un poseso, así te ven tus amigos desde fuera.

El paso a consola requiere saltar el gran escalón del control. En Pc, con el ratón y los accesos rápidos del teclado ya teníamos la vida solucionada pero en consola (Xbox360 y PS3 y anunciados para la next gen) nuestra arma es el mando de control.
Y la adaptación no pudo haberles salido mejor. Si el escollo principal que le poníais al juego era el control, que no suponga un problema. Los botones nos sirven para los ataques (básicos y especiales), un stick de control para el movimiento, el otro para un movimiento de esquiva muy al estilo God of war, la cruceta para accesos rápidos a armamento, mapa y portal de ciudad y los gatillos para pociones y mas magias. Todo accesible, rápido y con recordatorios en pantalla, por si no nos aclaramos.

## LAS CLAVES



Cumple en el modo de un jugador pero el multijugador os atará durante horas, con piques y batallas épicas.



Rapidez e inmediatez, es la esencia del videojuego.

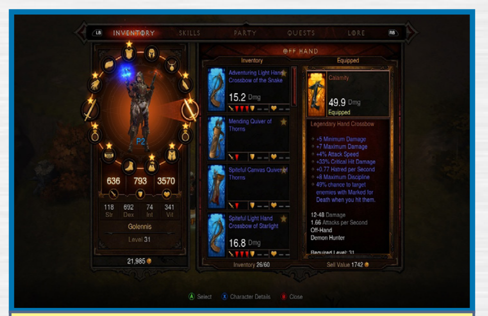
Gráficamente cumple y resulta tremendamente atractivo, con esas cinemáticas de lujo a las que nos acostumbra Blizzard aunque quizás rinda un peldaño por detrás de lo visto en Pc a máxima potencia pero es fluido y entra por los ojos. El apartado sonoro también llama la atención, con unos temas imponentes, un buen doblaje al castellano, tanto en voces como en texto, propiciando una ambientación que brilla en todo el juego.

Como en su versión anterior tenemos cinco clases de personaje (bárbaro, cazador de demonios, médico brujo, mago y monje, con sus variantes de género) y tres tipos de acompañantes, controlados por la IA (templario, canalla y encantadora) pero a los que podremos modificar parte del armamento y habilidades. También diferentes niveles de dificultad y de juego, dividido en cuatro actos y con múltiples secretos y eventos aleatorios, lo que hace inevitable la rejugabilidad (unas quince horas de juego en la primera toma de contacto).

El modo de un jugador resulta atractivo, entretenido y adictivo pero el juego brilla en su modo multijugador, como bien expresa su brillante campaña de spots televisivos. Multijugador on line pero sobre todo, el local, compartiendo aventuras, luchas y tesoros con tus amigos, a una simple pulsación de botón del mundo de Santuario. Rápido, dinámico y a altos niveles de dificultad, un reto considerable que entre compañeros se afronta mejor.

Otro de los puntos clave es la desaparición de la denostada casa de subastas y sus transacciones y un cambio en el dropeo de objetos, parte clave del desarrollo del juego. Los usuarios de Pc se quejaban de una obtención irregular de equipo, es decir, muchos objetos normales y pocos especiales, a pesar de las opciones que dan el herrero o el joyero para obtener nuevas y mejores armas. En consolas la obtención de equipo es mas favorable al jugador, con bastantes objetos especiales en una sola pasada del juego. Quizás se mejore ese aspecto en PC con la siguiente expansión, Reaper of souls, que esperemos que llegue a consolas algún día.

En resumen, Diablo III es una adaptación mas que correcta, con una gran adaptación al mando de control y una experiencia excelente en el modo multijugador. Muchas horas os esperan machacando botones, fieros defensores de la luz.



Los menús radiales del inventario facilitan el rebuscar entre tu equipo. A pesar de la captura, el juego esta íntegramente en castellano.



Caos y destrucción a cuatro bandas. Nunca acabar con los hombres cabra fue tan divertido.




Entrar en una mazmorra, saquearla y hacer frente a hordas de enemigos: la esencia de Diablo.

## VALORACION

**LO MEJOR**

Batallas épicas, solos o en compañía, sin desmerecer a las raíces.
Apartado sonoro brillante.
Horas y horas de diversión.

**LO PEOR**

No añade muchas novedades a lo visto en Pc. Una expansión no hubiese estado de mas.

**80 — APARTADO TÉCNICO**
Cumple gráficamente y brilla en su banda sonora. Quizás un mejor gráfica le haría destacar mas

**90 — AMBIENTACIÓN**
Excelente, con entorno variados, sonidos e infinidad de documentación en forma de libros y pergaminos

**85 — JUGABILIDAD**
Moverse y darle a los botones como un poseso. Fluido, rápido y sencillo

**85 — DURACIÓN**
Generación aleatoria de mapas y eventos, cinco personajes y varios niveles de dificultad. Imposible jugarlo solo una vez.




Correctísima adaptación y una entrega mas de la franquicia, con sus puntos altos y bajos. Si os gustan las anteriores entregas y no la habéis disfrutado en Pc, es el momento.
Y con amigos, mejor.

**TAMBIÉN EN: PC/PS3**






Género: **Carreras**
Desarrollador:
**Codemasters Racing**
Editor:
**Codemasters**
Lanzamiento:
**04/10/2013**
Precio:
**59.95€ Consolas / 34.95€ PC**
Nº Jugadores: **1-16**
Online: **SI**
Voces/Texto:
**Castellano/Castellano**



# FORMULA 1 2013

MIGUEL A. PERNIA

## VUELVE EL CIRCO DE LA FORMULA 1

Otra temporada de Formula 1 llega de la mano de Codemasters, quienes han tenido el placer de evolucionar esta franquicia a nuevas cotas y que para Formula One 2013 nos han traido algunas novedades curiosas ¿Serás tu el próximo Vettel?

Como suele ser habitual, cada otoño, los juegos deportivos periódicos ven la luz, alguno de ellos, con algo de retraso respecto al inicio de la temporada de la competición que representan. Es el caso de la nueva entrega de Formula One 2013, de Codemasters Racing, un título que abarca un nuevo episodio en la continuidad evolutiva de la saga que tiene su origen en 2010.

Con todas las novedades que han aportado los tres títulos anteriores, Formula One 2013 nos trae alguna que otra novedad interesante, sobre todo, en lo aplicable a los modos de juego, ya que, diferenciando la edición F1 Classic Edition, en la que tendremos algunas opciones interesantes, como es poder conducir coches clásicos de la historia de la Formula 1 que se pueden adquirir también por separado como contenido descargable, dará opción a conducir con Michael Schumacher, Alain Prost, Nigel Mansell y sus bólidos de las temporadas en las que triunfaron, incluyendo circuitos de aquellas temporadas, como Jerez o Brand Hatch. Aunque esto, va en un modo aparte, no se puede mezclar con la temporada 2012.

Esto es algo que podemos saber viendo los trailers de lanzamiento de este nuevo título, porque, por otro lado, lo que aporta For-

## LAS CLAVES




Conduce y reta las viejas glorias de la historia de la competición




Bate a Mansel, Schumacher, Hakkinen, mídete con los mejores




Regresa la competición de la Formula 1 de esta temporada


La intensidad lograda es sobresaliente, la dificultad, puede que excesiva


Recrea la competición de la temporada 2013 de la Formula 1

mula One 2013 es una continuación de su antecesor del año pasado, hasta el punto, que el tutorial y base para iniciar los modos trayectoria, la interesante proposición de la escuela de pilotos, es exáctamente igual, hasta en los videos, a lo visto en la edición de 2012.

Podremos iniciarnos con los modos de juego habituales como son las carreras rápidas, los modos contrarreloj, las carreras multijugador online y, una novedad, los desafíos en los que tendremos que superar repartidos en 4 categorías, como si fuesen, una serie de capítulos de nuestra vida profesional en la competición.




A ver quien es el que puede plantar cara a Vettel


Compite en pistas clásicas, como el circuito de Jerez


El modo trayectoria hará las delicias de los fans del realismo

A partir de aquí, podremos disfrutar de todo lo que acontece en la competición con más glamour del mundo del motor, gracias a los modo trayectoria, entre los que podemos disfrutar nuevamente del concepto de Mundial Express o bien, intentar convertirnos en un piloto profesional desde el modo Trayectoria, con sus Grandes Premios de fin de semana casi completo, ya que se han suprimido dos de las tres sesiones de prácticas que resultan, sobre todo para iniciantes, muy interesantes para hacer todas las pruebas y poner a punto el coche. Resulta evidente, se ha buscado algo de dinamismo y no es algo que no podamos hacer por otro lado, pero en la cuidada presentación de este modo de juego, no deja de ser un poco una opción que debería incluirse.

Describir el modo trayectoria resulta redundante, pues es lo mismo que se viene postulando desde 2010, pero hay que reconocer que los modos de juego rápido, desde el intenso e interesante Mundial Express, como los desafíos ofrecidos, son un aliciente para intentar introducirnos en el concepto de la competición, que, con las mejoras añadidas, tendremos que sudar mucho con un buen volante para conseguir ganar en los modos de dificultad más realistas, aunque todo esto es configurable en todos los aspectos para hacerlo más asequible.

A nivel técnico, el juego mantiene la línea, no aporta gran novedad al vistoso acabado técnico del motor Ego de Codemasters que ha venido usándose en las anteriores entregas, de las que prácticamente es un calco. Ciertamente, no es que haya mucho que mejorar, el rendimiento







del juego es brillante, fluido y con constantes actualizaciones por radio de la situación que nos rodea en perfecto castellano, facilita mucho introducirse en el monoplaza y pensar, para lo bueno y para lo malo, que estamos en plena competición.

Hacer frente a las carreras, nunca fue tan directo, pero no obstante, el grado de realismo que se puede alcanzar otorga a los jugadores, un buen abanico de posibilidades para configurar el juego a su nivel de exigencia. Pero en el fondo, las sensaciones en la conducción son muy buenas, con un grado de realismo que puede ser exagerado en dificultades elevadas puede que algunas cosas estén desajustadas, ya que, si bien se ha corregido el que la IA falle estrepitosamente en algunas circunstancias, a veces se comporta de una manera imprevisible que desemboca en incidentes imprevistos e inevitables, eso sí, con cierta facilidad para sancionarnos si nos pilla por medio. Nadie dijo que triunfar en la Formula 1 sea fácil.

## VALORACION

**LO MEJOR**

El grado de realismo nos hará sentirnos dentro del monoplaza, incluso, en monoplazas clásicos y circuitos legendarios

**LO PEOR**

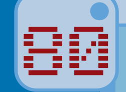
Parece que la dificultad se ha llevado a límites imposibles, puede resultar desesperante

80 **APARTADO TÉCNICO**

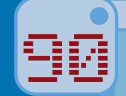
Espectacular, pero no aporta novedades importantes


**AMBIENTACIÓN**

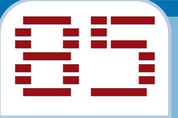
Logra introducirnos en el mundillo de la competición con éxito, para los éxitos y los fracasos


**JUGABILIDAD**

Totalmente configurable, puede ser realmente exigente


**DURACIÓN**

Tan extenso como deseemos, tan intenso como siempre, solo caducará cuando saquen la siguiente edición


**NOTA**

Como en la vida real, la Formula 1 sigue igual que en 2012

**TAMBIÉN EN: XBOX 360/PS3**



Género: **Deportivo**
Desarrollador:
**Visual Concepts**
Editor:
**2K Sports**
Lanzamiento:
**04/10/2013**
Precio:
**19.95 € PC/ 54.95 € Consolas**
Nº Jugadores:**1-8**
Online:**SI**
Voces/Texto:
**Inglés/Castellano**

CHARLY MARTINEZ




## LA SAGA 2K SE VIENE PARA EUROPA

Un año más la franquicia más laureada de 2K irrumpe dando sus últimos coletazos en las consolas de esta generación que termina y PC. Mientras calienta motores para Xbox One y PS4.

Este año se nos presenta un título aun más profundo que entregas anteriores incluyendo una variedad de modos que nos tendrá entretenidos durante muchas horas. La inclusión del nuevo modo Lebron Camino a la Grandeza,que viene a sumarse a los ya conocidos modos La Asociación en la que tomaremos las riendas de una franquicia de la NBA con su gestión tanto deportiva como empresarial y el plato fuerte de todos los años Ser una leyenda. Este último será el que nos ocupe más horas de juego ya que tomaremos nuestra propia identidad para intentar hacernos un pequeño hueco en le NBA, para posteriormente convertirnos en toda una megaestrella de la mejor liga de baloncesto del mundo.

A todo esto podemos sumarle la inclusión de 16 equipos FIBA entre los que se encuentren como no Real Madrid y Barcelona, sin olvidarnos del Caja Laboral y Unicaja. Con una recreación de ellos realmente fieles a la realidad, tanto a nivel físico como a nivel de habilidades técnicas. Fácilmente se pueden reconocer jugadores como Llul, Sergio Rodriguez o Navarro. Podremos controlar a uno de estos equipos FIBA pertenecientes a la Euroliga para enfrentarnos en un amistoso o en el modo de competición personalizada en forma de playoff. Una lástima no poder incluirlos en el modo La Asociación, un pequeño pero que empaña en cierto modo la experiencia de la inclusión de los equipos europeos.

La versión PC saca pecho de los efectos de luces que es capaz de mostrar en pantalla, así como el acabado de los pabellones, jugadores

## LAS CLAVES




Gracias a las plantillas clásicas podremos de disfrutar de los mejores equipos de la historia

Todas las franquicias de la NBA y 16 equipos de Euroliga para nuestro disfrute

e incluso el público, que en esta ocasión se le ha intentado dotar de un aspecto más realista con respecto a su antecesor. La recreación de las caras y cuerpos de los jugadores, tanto NBA como FIBA da como resultado un aspecto bastante realista pero sin una innovación visible. Con esto no queremos decir que estén mal, pero debemos decir que no es un salto cualitativo tan grande como se pudo ver en las anteriores entregas; siempre hablando de la versión PC que es un port directo de la versión para PS3 y Xbox 360. Las versiones de nueva generación lucirán palmito con un nuevo motor gráfico y de colisiones.


Kobe Bryant de ayer y de hoy


¿Posible Final de la NBA? Lebron quiere más títulos


La antaño megaestrella de los Lakers entre otros Shaquille O´neal quejándose de una posible falta

La ambientación brilla con luz propia en este título teniéndose en cuenta hasta los más pequeños detalles, así lo demuestran los diferentes tipos de parquets que podemos encontrar dependiendo en que cancha estemos jugando. Un verdadero mimo en los pequeños detalles que hacen que el juego sea verdaderamente redondo.

El sistema de control es el que nos tiene acostumbrados la saga con una pequeña gran variante, y es que este 2K14 incorpora una función que a la larga nos hará jugar de una forma más dinámica y directa. Este sistema es la inclusión de un modo de tiro y finta mediante el Stick derecho muy intuitivo. Por medio de una pequeña pulsación en una dirección concreta nuestro jugador hará una finta que dependerá de la habilidad de nuestro jugador. Si por el contrario dejamos el stick presionado en una dirección lo que conseguiremos será hacer un lanzamiento a canasta, que dependiendo del lugar, posición del jugador y del aro será de una manera u otra. Bombas al estilo Navarro, aros pasados, mates, ... un sinfín de combinaciones nos esperan para nuestro uso y disfrute.

El apartado sonoro deja un poco de lado el habitual ritmo rapero una y otra vez para sorprendernos con temas mucho más variados y aptos para todo tipo de público. Sin duda la mejor BSO de cuantos NBA 2K han aparecido.

Indispensable para aquellos que sean amantes de este magnífico deporte y quieran disfruta del saber NBA, y porque no del mejor baloncesto europeo. En contrapunto está su más que clara apuesta por la continuidad y donde la innovación se reduce a la implementación de nuevas y mejoradas animaciones y una actualización completa de sus plantillas.

## VALORACION

**LO MEJOR**

La ambientación NBA

**LO PEOR**

Demasiado continuista

**88 APARTADO TÉCNICO**

Un acabado a la altura de las circunstacias.... pero que no innova.

**95 AMBIENTACIÓN**

Lo más parecido a jugar a BA LON CES TO

**97 JUGABILIDAD**

Más con menos es imposible

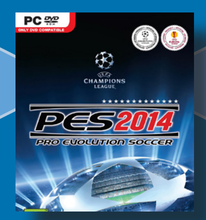
**90 DURACIÓN**

Cientos de horas solo en el modo Ser Una Leyenda




Un digno cierre de generación. De obligada compra.






Género: **Deportivo**
Desarrollador:
**Konami**
Editor:
**Konami**
Lanzamiento:
**19/09/2013**
Precio:
**34,95€ PC/45,95€ Consolas**
Nº Jugadores: **1-8**
Online: **SI**
Voces/Texto:
**Castellano/Castellano**

MIGUEL A. PERNIA



# PRO evolution soccer 2014

## EL NUEVO PRO EVOLUTION SOCCER, AVANZA DANDO PASOS HACIA ATRÁS

Como ocurre cada año tras el verano, acaban las vacaciones, vuelve la rutina, el colegio, el trabajo… pero también comienzan las competiciones de futbol y con ello, la llegada de los simuladores de este deporte, el primero en llegar ha sido Pro Evolution Soccer 2014.

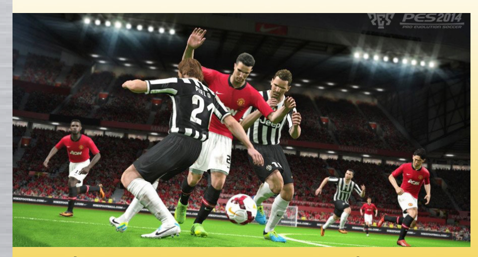
Como consecuencia de un buen progreso en sus antecesores y pensando en que, tras renunciar a las consolas de nueva generación, se centrarían en continuar desarrollando su juego, las expectativas sobre Pro Evolution Soccer 2014 son elevadas.

De primeras, podemos observar que en este año, se han incluido varias licencias que incluyen en la lista de equipos y ligas las pertenecientes a Argentina o Chile, siendo así, mucho más amplia su aportación a un amplio listado de equipos que, pese a esto, sigue careciendo de licencias de la Premier League o la Bundesliga, salvo aquellos equipos que se encuentran en competiciones europeas como la UEFA Champions League o UEFA Europa League, cuyas licencias todavía explota.

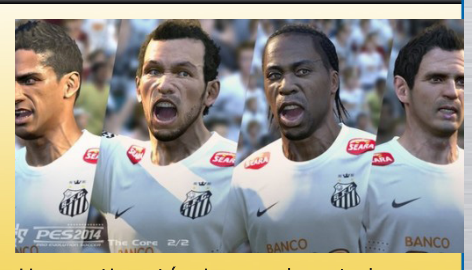
Por tanto, resulta interesante observar que cuando hagamos frente a las típicas modalidades de juego rápido, partidos rápidos, copas y partidos multijugador, podemos optar por una lista más amplia de equipos. Pero si hay algo que resulta relevante y al que debe gran parte de su éxito, es por la presencia de los modos de juego que implican el modo temporada o, es más, el modo 'Master League', incluyendo nuevamente la opción de 'Ser una Leyenda', donde solo jugaremos con nuestro jugador.

Además, en esta ocasión, en el modo Master League podremos optar a ser seleccionadores o cambiar de equipo si lo hacemos bien, cada año nos ofrecerán la posibilidad de ser contratados como managers de diferentes equipos, así como ser seleccionador de alguna selección. En base a nuestros éxitos, los equipos y países interesados serán más interesantes.

## LAS CLAVES

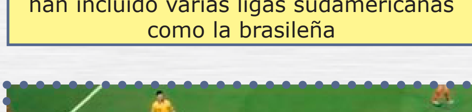


La Champions sigue siendo protagonista



Hay matices técnicos realmente buenos, texturas e iluminación destacan





han incluido varias ligas sudamericanas como la brasileña


Puedes llegar a ser seleccionador nacional

## A TENER EN CUENTA


Reconocer a los jugadores se antoja, complicado


Los estadios pese a mejorar los que hay, hay menos


El sistema de regates ha sido mejorado, pero sigue siendo confuso

Así que por ahora, todo parece seguir el camino que una nueva entrega de una saga deportiva debe seguir, añadir más y más contenidos y opciones.

Pero hasta aquí llegan los añadidos, pues parece que el saco donde han intentado meter estas novedades no tenía espacio suficiente y han tenido que prescindir de otros aspectos. Algo que no es demasiado comprensible, pues sobre lo hecho, solo queda añadir, muchos de los campos de futbol que se incluyeron en versiones anteriores han desaparecido, no tendría mayor relevancia si no afectase a prácticamente todos los equipos, incluyendo las ausencias de Camp Nou o Santiago Bernabeu, todos los equipos han sido configurados para jugar en el mismo campo y eso, da una impresión bastante negativa si no nos da por pasar por el completo editor, como suele ser habitual.

A nivel técnico, el juego parece haber sufrido una ligera optimización que ofrece un acabado bastante atractivo, buenos efectos de iluminación y texturas que, en el editor, pueden comprobarse como satisfactorios, aunque nuevamente, hay una desagradable sorpresa, ya que salvo los más famosos jugadores de los equipos más importantes, el resto parecen realizados aleatoriamente considerando, como mucho, algunos aspectos como es la estatura o el pelo, cualquier parecido es casualidad. Aunque tampoco podemos decir que el parecido de los jugadores que están "bien hechos" sea acertada, algo no cuadra, hasta el punto de ver a un Messi irreconocible, bueno, se reconoce a Sergio Ramos en el. Esto comienza a dar mala espina.

Pero corramos un tupido velo, esto no es lo fundamental, es la jugabilidad un apartado que probando el tutorial, parece ir encaminado por los pasos de mejora adecuados basados en el que ya mostró buenas aptitudes, su antecesor de 2013. Buenas animaciones, suavidad de movimiento y nuevas opciones que incluyen marcadores que buscan mostrar precisión en nuestros pases y disparos, pero una vez salimos del tutorial, todo esto parece ser más una molestia que acaba por necesitar reconfigurar el juego para acercarlo, en la medida de lo posible, al juego del año pasado.





Se han perdido algunas opciones de gestión de la Liga Master




El menú ha sufrido cambios notables, esta vez, sí que es mejor




Salir vencedor en un partido costará sangre, sudor y lágrimas

Al jugar, todo lo que parecía ser ventajoso se convierte en una pesadilla, poco preciso, tosco y donde la precisión brilla, en la mayoría de casos, por su ausencia. Los rivales, en modalidades de dificultad medio-elevado, se convierten en acosadores que dejan poco margen a filigranas, que por otro lado, desorientan más que otra cosa. Hay que ser un auténtico mago del mando para conseguir ser productivo con semejante agresividad de los defensas y pasividad arbitral, para que los porteros, casi paren cualquier cosa o parezcan mancos. Al final, el juego parece intentar innovar aportando poco o nada, incluso dañando ligeramente la jugabilidad de los antecesores, lo que es, una gota más que colma el vaso.

No deja de ser extraño, decepcionante y frustrante que un título como Pro Evolution Soccer se vea como una contradicción, si bien evoluciona con buenas intenciones, fracasa con estrépito y deja otra muesca en su recuento de pasos atrás. Eso si, con la configuración 2013 y con algo de paciencia, acabas por disfrutar en la medida que no miras a FIFA 14.

## VALORACION

**LO MEJOR**

La estética, la banda sonora y la jugabilidad

**LO PEOR**

El asunto de Murphy, pensado para WiiU e introducido bien aunque un poco toscamente en ocasiones

65

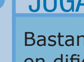
**APARTADO TÉCNICO**

Buen acabado, buenas animaciones y fluidez, pero algo no encaja




**AMBIENTACIÓN**

Faltan estadios y casi todos los jugadores son irreconocibles, mal desarrollado




**JUGABILIDAD**

Bastante tosco y exasperante en dificultades medias-altas.




**DURACIÓN**

Si te adaptas al control, es todo lo largo que quieras




Resulta contradictorio, la expectación choca de bruces con fallos importantes en la representación del deporte rey. Frustrante.



**TAMBIÉN EN: XBOX 360**


Si buscas Aventuras
O conquistar el trono de hierro
Si viajas en el tiempo en una cabina azul
O eres de los que al amanecer del quinto día miran al este...
Tu tienda de camisetas es
KARMALEON CAMISETAS
www.karmaleoncamisetas.com




Género: **Plataformas 2.5D**
Desarrollador:
**SCE Japan Studio**
Editor:
**SCEE**
Lanzamiento:
**11/09/2013**
Precio:
**39,95€**
Nº Jugadores: **1-2**
Online: **NO**
Voces/Texto:
**Castellano/Castellano**

SETH GARAMONDE




## ¡PASEN Y VEAN!. EL ESPECTÁCULO ESTÁ A PUNTO DE EMPEZAR

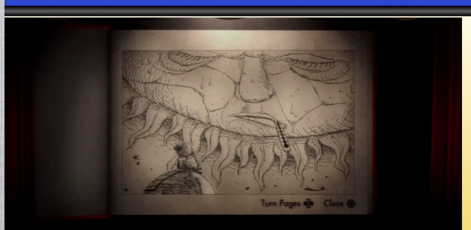
Hablar de Puppeteer es hablar en sí mismo de espectáculo hecho juego. Todo creado a base de luces y marionetas, pero que embelesa al espectador y jugador con la magia que solo este tipo de arte puede aportar.

La historia nos narra como el osito de peluche de la diosa Luna le roba a esta sus tijeras mágicas llamadas Calibrus y la piedra lunar negra. Otra piedra, la piedra lunar blanca fue dividida en trozos y repartida entre sus generales de confianza. El autoproclamado Rey Oso Luna se dedicaba a secuestrar almas de niños e introducirlas en marionetas para posteriormente comerse las cabezas de las mismas, condenando a las marionetas descabezadas a convertirse eventualmente en gorgojos. Nuestra historia nos habla de un niño que representó un cambio en el devenir de los acontecimientos.

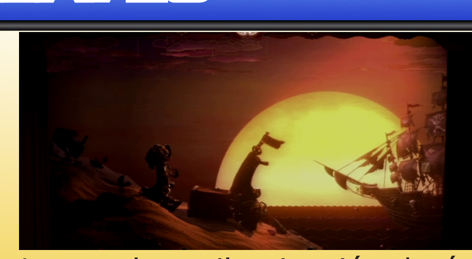
En definitiva, estamos hablando de un plataformas 2.5D con un sistema de control clásico pero con sus propias innovaciones al respecto. Con la palanca izquierda controlaremos a Kutaro, nuestro protagonista y contaremos con un botón para saltar y otro para atacar. La palanca derecha merece ser tratada en profundidad. Si el juego es controlado por un solo jugador, la palanca derecha controlará a un gato volador llamado Ying-Yang (o a Picarina más tarde) y nos permitirá encontrar cosas ocultas por el escenario.

Si contamos con un segundo jugador entonces podrá encargarse de Ying-Yang, no solo buscando cosas, sino también recogiendo chispas de luna y atacando a los enemigos para apoyar a Kutaro. El ataque de Kutaro lo obtendremos al recuperar a Calibrus, las tijeras mágicas. Con ellas

## LAS CLAVES



Un cuento por nivel ampliará la historia.



La excelente iluminación dará vida a los decorados.


Un fondo del mar muy "decorado.


Calibrus permitirá a Kutaro defenderse.


Pikarina hablando con la "4ª pared".






Cabeza de hamburguesa sobre un sándwich, seguro que pasa algo.


Trepidante persecución a caballo, con alambre y todo.

podremos atacar a los enemigos e incluso desplazarnos por objetos hechos de tela o papel. Las chispas de luna harán las veces de monedas de Super Mario, dándonos vidas según las recolectemos. Según avancemos en la historia conseguiremos otros objetos como bombas o un escudo, mejorando cada vez más las posibilidades jugables.

Obviamente, siempre es más cómodo y productivo jugar este juego con dos jugadores. Incluso tiene soporte para Ps Move, por lo que nuestro ayudante podrá encargarse cómodamente de controlar a Ying-Yang. Las "energía" en este juego vienen representadas por cabezas. Hay muchos tipos de ellas y debemos tener tres para movernos por confianza. Algunas cabezas, en el sitio adecuado, desbloquean cosas ocultas. Si nos hieren, nuestra cabeza caerá y tendremos unos pocos segundos para recuperarla antes de que desaparezca.

Vamos a hablar un poco del apartado gráfico. El juego corre a 720p de una forma fluida. La estética es soberbia y cuenta con un diseño artístico precioso. Para entenderlo, usamos los efectos especiales de la consola para hacernos creer que se usan decorados propios del teatro para aparentar todo tipo de cosas, desde scrolls hasta el viento. Un mar está compuesto de dos tiras de papel dibujando olas y un rodillo detrás con más olas pintadas que se mueve para generar sensación de oleaje. Todo está hecho para hacernos sentir que estamos viendo un teatro de marionetas y se han cuidado todos los detalles. Desde el foco que sigue a nuestros protagonistas según se mueven, hasta las sobras y las físicas de los materiales. El avance por el escenario va cambiando, pero las transiciones se hacen como si fueran un "decorado mecanizado" pudiéndose observar como los escenarios se deshacen y rehacen a conveniencia. Todo ello siempre de una forma rápida y limpia. La iluminación se ha usado de una forma magistral para hacernos sentir esa magia tan especial que requieren las obras con marionetas.



¿Que sería de la obra sin un número musical?




museo de cabezas, uno de los extras de cada fase.



Calibrus, entre corte y corte, nos permite volar.

El sonido y la música coordinan perfectamente con los gráficos. Si disponemos de un equipo 5.1, disfrutaremos de la sensación de estar sentados en primera fila, justo delante del escenario. Escucharemos las risas y exclamaciones del público sentado detrás nuestra y de unos comentarios y voces, todos ellos en castellano, que transmiten humor y espectáculo en todo momento. El doblaje es profesional y reconoceremos muchas voces del cine y series de televisión. Incluso oiremos a la orquesta poner a punto los instrumentos antes de empezar la partida, en el menú principal.

En conclusión tenemos un juego sólido y lleno de cariño e imaginación. Si bien hablamos de un argumento para todos los públicos la historia captará nuestro interés para seguir jugando. Voces, sonidos, música y gráficos nos acompañarán a la perfección durante la aventura y los amantes de los plataformas más clásicos podremos celebrar la salida este nuevo juego.

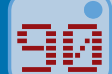
## VALORACION

**LO MEJOR**

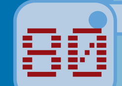
Los gráficos, iluminación y ambientación son sublimes. Las jugabilidad innovadora. La opción para jugar dos personas. Los chistes y frases a la cuarta pared contados por unos personajes entrañables.

**LO PEOR**

A veces cuesta llevar a la vez a Kutaro y a Ying-Yanga en el modo de un jugador.


95 **APARTADO TÉCNICO**
Exquisito en todos los sentidos.


90 **AMBIENTACIÓN**
Gran riqueza del mundo y personajes.


90 **JUGABILIDAD**
Un grandísimo plataformas.

80 **DURACIÓN**
Algunos retos en cada nivel alargan la vida del juego.


90 **NOTA**
Un gran despliegue artístico y jugable.

PS3






Género: **Rpg**
Desarrollador:
**Nippon Ichi**
Editor:
**Namco Bandai**
Lanzamiento:
**27/09/2013**
Precio:
**49,99€**
Nº Jugadores: **1**
Online: **No**
Voces/Textos:
**Ingles/Ingles**

SERGIO AGUILERA

# Disgaea D2: A Brighter Darkness

## LA SEGUNDA PARTE DE UNA SEGUNDA PARTE AUNQUE HUELA A QUINTA

Que levante el pie aquel que al menos haya jugado alguno de los cuatro títulos principales de los que consta la saga Disgaea, ya sea en Ps2, las versiones de PsP, Ps vita o incluso DS. Para el que no la conozca se trata de un Rpg con un alto contenido estratégico, pero sobre todo con muchísimo sentido del humor, un humor muy especial que ha caracterizado cada uno de los títulos hasta ahora.

En este caso, Nippon Ichi, para celebrar el décimo aniversario de la saga pues se ha planteado una idea, y esta no es continuar con una hipotética quinta parte, sino continuar la linea argumental de Disgaea: Hour of Darkness, ya que el protagonismo en las diferentes aventuras suele variar, y volvemos a manejar a Laharl, el cual ha sustituido a su padre como señor del Inframundo, pero eso no significa que las cosas le vayan bien. Alguno se preguntará si se pierde algo si no ha jugado a la primera entrega, pero no se debería preocupar, tiene un bonito resumen al principio, que si bien no es lo mismo, da riendas a empezar al novato de la saga.

El juego en sí es una sucesión de misiones dentro del hilo argumental, todo enmarcado en un género que no es muy común para nosotros, pero para nada difícil de cogerle las riendas para el neófito.

Para el que siga la serie, solo decir que novedades hay poquitas y contadas, es mas, quizás hay hasta alguna opción menos, y el plano técnico es el mismo de la cuarta entrega, reutilizado para la ocasión. Todo no quita que sea una buena opción para el género y que el que esté en ingles, ya es algo a lo que estamos, tristemente acostumbrados.

## LAS CLAVES




Hay cosas que no cambian, el componente estrátegico es una de esas cosas.

Combinaciones entre personajes, ataques estrambóticos, aqui todo vale

## VALORACION

**LO MEJOR**
El humor que desprende el título

**LO PEOR**
En inglés



| Puntuación | Apartado | Comentario |
|---|---|---|
| 70 | APARTADO TÉCNICO | No avanza demasiado con respecto a al 4ª parte |
| 74 | AMBIENTACIÓN | Con un guión simple y poco enrrevesado, el absurdo y la comicidad van a la orden del dia. |
| 60 | JUGABILIDAD | Todo depende de la habilidad del jugador en estos juegos, sino, tardará en cogerle el gusto |
| 80 | DURACIÓN | Unas 24 horas para lo básico y si quieres completarlo el doble, le da una vida considerable |

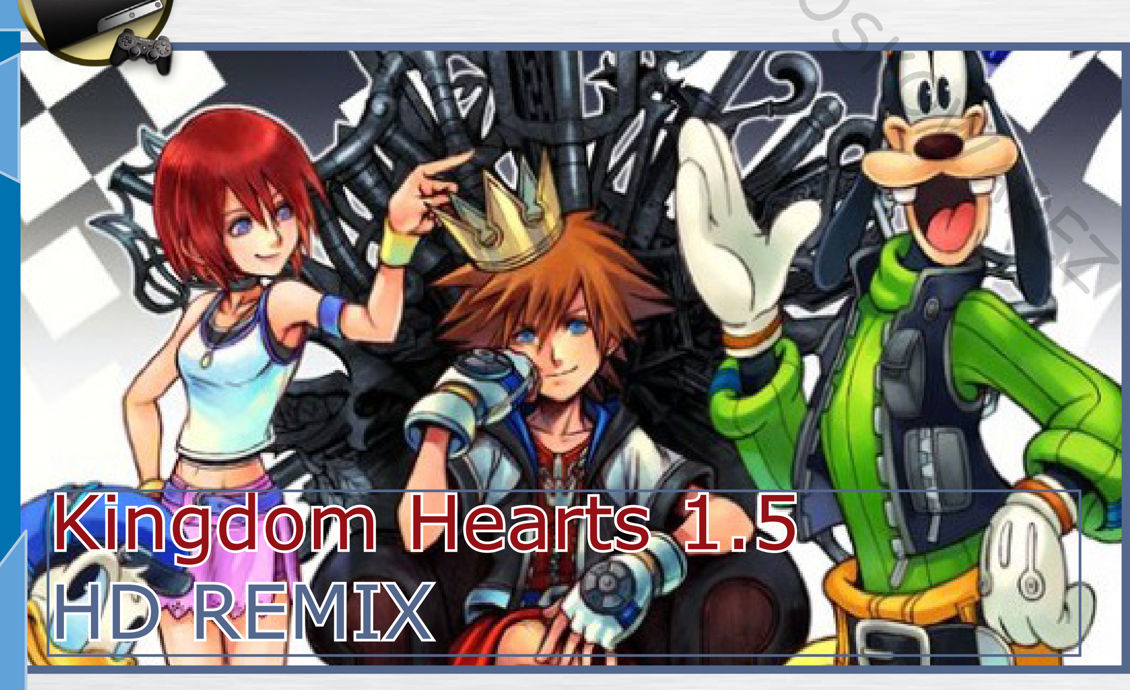
**71 NOTA**

Ya tiene un público, si quieres subirte al carro, puedes.



Género: **JRPG**
Desarrollador: **Square Enix**
Editor: **Square Enix**
Lanzamiento: **13/09/2013**
Precio: **36,95€**
Nº Jugadores: **1**
Online: **NO**
Voces/Texto: **Inglés/Castellano**

SETH GARAMONDE



# Kingdom Hearts 1.5 HD REMIX

## LA LLAVE PARA ENTRAR VOLVER A UN MUNDO MÁGICO

Dejemos claro desde el principio que solo vamos a tratar las diferencias con respecto al original. Sobre lo bueno o malo que sea el juego, ya se ha hablado mucho en estos once años desde su salida en PS2.

La mejora en los gráficos no llega a hacerlo excelente, pero si los adecenta lo suficiente como para verlos en nuestros modernos y grandes televisores sin tener que soportar una excesiva pixelación. Añadámosle los 1080p a 60Hz, contrastando con aquellos malditos 50Hz de lo que en su día llamábamos "Versión PA-Leta" (más lenta, achataba los personajes y nos regalaba unos enormes bordes negros) y obtendremos una versión más que recomendable. De todas formas no caigáis en engaños, el juego corre a 30fps (frames por segundo) aunque se dibujen 60 al igual que ya ocurriera en la versión NTSC de PS2. Peor lo teníamos nosotros en la PAL, teniéndonos que conformar con unos lentos 25fps. Debo destacar negativamente que algunas texturas tienen una calidad un tanto dudosa, haciéndolas resaltar entre las que tienen a su alrededor y generando una estética algo extraña. De todas formas es algo menor y solo se aprecia en pequeños momentos del juego.

La cámara ya representaba un problema en la versión de Ps2 y ahora, pese a que ha sido mejorada con la opción de usar la palanca derecha en lugar de los botones superiores, sigue siendo un incordio. Desde Tarzán tapando la cámara en el Minijuego del tobogán selvático, a los saltos en los escenarios cerrados, la cámara siempre estorbará. Podría haberse puesto



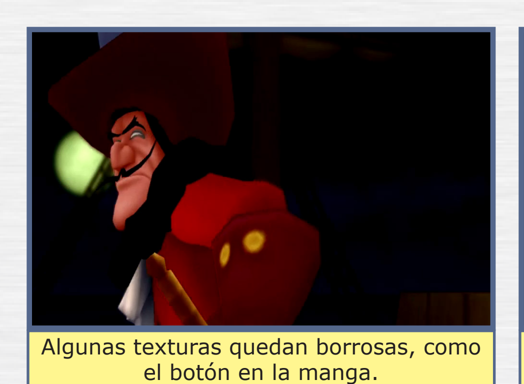
## LAS CLAVES



modelos están rehechos y todos ganan en nitidez.




A veces, no veremos con enormes personajes como este si la cámara no ayuda.

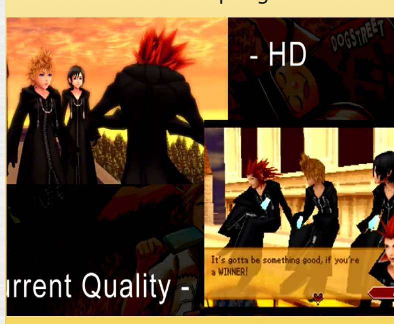

Algunas texturas quedan borrosas, como el botón en la manga.



Los videos ganan en anchura, pero pierden en altura. Mirad la cabeza de Riku.

## A TENER EN CUENTA

Comparad los sprites de GBA con la versión en polígonos.



La escena cambia un poco pero ahora tenemos voces en el KH 358/2 Days.



El sistema de cartas de KH RE:Chain of Memories.

una opción de varias alturas, generando transparencias a los objetos o enemigos que tapen la cámara u optimizado de alguna otra forma. Al final acabaremos probando cada dos por tres a cambiar entre la cámara automática y la manual según el entorno en el que nos encontremos. Esto, junto con el rudimentario sistema de saltos seguirá siendo un incordio en esta versión, al igual que lo fue en la clásica.
Las cinemáticas están rehechas para adaptarse a las mejores resoluciones. Obviamente se pierde un poco de información por arriba y por abajo, pero nos libra de tener que aguantar manchas de compresión y grandes píxeles.
La jugabilidad es la misma que antaño, salvo el asunto de la cámara ya comentado antes y persiste la imposibilidad de poner los botones a nuestro gusto, cosa que sería muy de agradecer en este caso.

La banda sonora es la misma que ya disfrutábamos en su día. Yoko Shimomura y sus excelentes obras vuelven esta vez en 5.1 para deleitarnos los oídos.

Vamos a salir un poco de las apreciaciones generales para analizar los tres títulos que encontraremos en el disco.

Lo que tenemos ahora entre manos es el “Kingdom Hearts – Final Mix” que aporta escenas inéditas solo vistas en dicha versión. También tiene algunas pequeñas mejoras como modos de dificultad, algún que otro bug arreglado y enemigos nuevos.

Sobre Kingdom Hearts – Chain of Memories solo pudimos disfrutarlo en GBA en su momento. La versión para sobremesa (llamada Re:Chain of Memories) no llegó a España por lo que para nosotros resulta un añadido más que apreciable. Pese al lavado de cara a 3D, el juego sigue siendo lo que era, batallas con cartas y una historia que continúa tras la primera parte pero previa a la segunda. Obviamente, la banda sonora mejora con respecto al de portátil y se han añadido voces. No deja de notarse que está pensado para una portátil en la jugabilidad aunque tampoco llega a ser incómodo.

Con Kingdom Hearts 358/2 Days llegamos a un tema espinoso. Este juego, apareció en DS de la mano de (y nunca mejor dicho) h.a.n.d. y nos introducía en un argumento que comenzaba al final de KH1, seguía paralelamente a KHCOM y terminaba antes de KH2, todo visto desde la perspectiva de Roxas. El problema nos viene al saber que no es jugable. De lo que hablamos aquí es de una cinemática de



Tarzán no nos deja ver a Sora en este Minijuego.



El menú inicial de selección de juego.


Los viajes en la Guminave, ir de mundo en mundo, sin ningún problema.

casi 3 horas y que, según ellos, abarca un 70% de la trama original de DS. Obviamente, contamos con gráficos HD e incluso se han añadido voces. Desgraciadamente esta es la parte menos divertida del título. Está estructurada en capítulos y hasta nos darán logros por verlos.

En conclusión tenemos un juego muy bien adaptado y, como buenos juegos JRPG que son, de incontables horas de diversión. Si te hiciste los originales en el pasado, ahora tienes el aliciente de contar con escenas inéditas y con la versión mejorada del Chain of Memories. Sobre el 358/2 Days es algo muy personal. Si se tiene acceso al original de DS, siempre es preferible a un "video largo". De no ser así, esto al menos nos llenará los huecos argumentales. Ya solo nos queda esperar al próximo año para poder disfrutar del Remake HD de la segunda entrega, con una única duda, ¿seguirá teniendo ese gran doblaje en castellano? El tiempo nos lo dirá.

## VALORACION

**LO MEJOR**

El contenido nunca antes visto en Europa. La mejora y adaptación gráfica a 1080p. El abandono de las desventajas que sufríamos con la versión PAL.

**LO PEOR**

Las cámaras y los saltos, lastre en el pasado que lo sigue siendo hoy en día. Alguna que otra textura mal hecha. La ausencia de la parte jugable en el KH 358/2 Days.

**76** APARTADO TÉCNICO

Bien adaptado, pero podrían haberlo mejorado más.



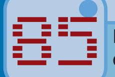
AMBIENTACIÓN

Ya era un valor muy positivo en los originales.



JUGABILIDAD

Arrastra los fallos del cásico aun siendo muy divertido.



DURACIÓN

La suma de las horas de estos dos (tres) juegos da para mucho.

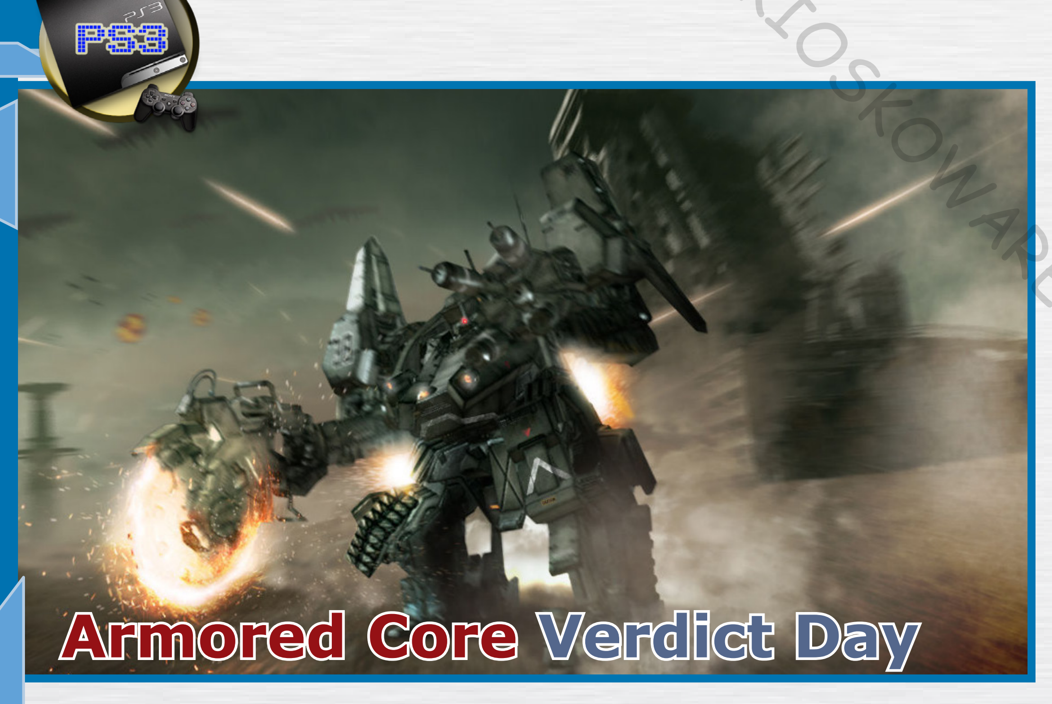


**NOTA**

Una conversión que merece la pena dado su precio.




Género: **Acción**
Desarrollador:
**From Software**
Editor:
**Namco Bandai**
Lanzamiento:
**27/09/2013**
Precio:
**49,99€**
Nº Jugadores: **1**
Online: **Si**
Voces/Textos:
**Ingles/Castellano**



# Armored Core Verdict Day

SERGIO AGUILERA

## DE ROBOTS, EXPLOSIONES Y ONLINE

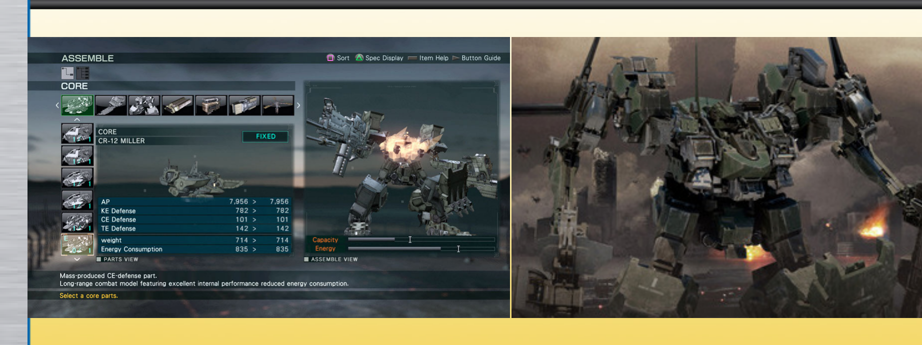
Aun recuerdo su título inédito en occidente, Metal Wolf Chaos para la primera Xbox, ahí por primera vez jugué a un título de Mechas desarrollado por From Software, los mismos de Dark Souls, y poco después probé Armored Core 3, un título que llevaba un tiempo ya en el mercado. Ahí me di cuenta de que ambos poco tenían que ver, y que mientras el primero era un juego de acción puro y duro, aquí el componente estratégico orientado a realizar una serie de misiones.

Ya en el pasado 2012, apareció la quinta entrega numerada, que arreglaba en parte la formula jugable para adaptarla en definitiva a un público mas amplio, aunque la verdad es que no se cumplió demasiado. De todas formas, el juego pecaba en un punto, y era el modo Online. Es por eso, que un año después, volvemos a tener un título que huele a expansión, que nos sumerje en un entorno totalmente Online, y que está destinado al multiplayer.

Armored Core Verdict Day, es un juego caótico para un no iniciado, quizás hasta carente de sentido, donde intentarás entrar a fuerza de ensayo y error, y es que, From Software se ha marcado un juego cuyo público está establecido, y que puede resultar una decisión complicada para el novato, que se ahogará en tantos menús con posibilidades.

En el plano técnico, tampoco mejora lo visto con anterioridad, y pese a tener una buena banda sonora, no da ninguna excusa para optar primero por este que por su anterior entrega

## LAS CLAVES



Nuestro robot, será totalmente configurable en un mar de posibilidades

Mechas de gran tamaño, quizás lo mas logrado en terminos gráficos del título.

## VALORACION

**LO MEJOR**
Para los fans de los mechas, el abanico de posibilidades.

**LO PEOR**
Tardarás en pillarle el tranquillo.

**55 — APARTADO TÉCNICO**
Escenarios simples, sin demasiado detalle y con una carga poligonal excasa.

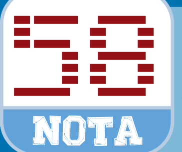
**60 — AMBIENTACIÓN**
Bastante correcta, aunque te puedes perder entre los diferentes clanes, está bien recreado

**58 — JUGABILIDAD**
Tras perderte en las opciones, una vez que se comienza lo bueno, no tardarás en adaptarte

**60 — DURACIÓN**
Bien provisto de misiones, y siempre y cuando el Online siga activo, tendrás para horas y horas

**58 — NOTA**
Si eres fan, sumale mínimo 10 puntos, sino, puedes darle una oportunidad, pero sabes a lo que te enfrentas





TAMBIÉN EN: XBOX 360



Género: **Lucha**
Desarrollador:
**Tecmo (Team Ninja)**
Editor:
**Tecmo Koei**
Lanzamiento:
**06/09/2013**
Precio:
39.95€
Nº Jugadores:**1-4**
Online:**SI**
Voces/Texto:
**Inglés-Japonés/Castellano**

JOSE MANUEL JURADO



# Dead or Alive 5 Ultimate

## UNA NUEVA VUELTA DE TUERCA A LA SAGA ESTRELLA DE TECMO

Desde que Itakagi dejara Team Ninja, estos solo han habían desarrollado Ninja Gaiden 3, un juego mediocre en muchos aspectos, sin la gracia del renacimiento que esta saga sufrió a las manos de Itakagi. La siguiente saga de la cual tenía aún juegos de sacar era DOA , ya que sin su creador para la gente de Team Ninja se les encomendaba está difícil papeleta con Dead or Alive 5, sin embargo con las ilusiones de unos y los recelos de otros, sacaron la nueva entrega, con bastante mimo. Y hoy tenemos entre nuestras manos la versión Ultimate de la misma, la cual nos hace preguntarnos si realmente merece la pena comprar el juego teniendo la versión anterior del mismo, es una difícil pregunta, solo podemos resaltar las diferencias,y que seas tú, el que debe decidir si merece la pena o no.

En el apartado técnico nos encontramos prácticamente lo mismo que en la versión normal, es decir, tenemos los modelos detallados con multitud de detalles como el sudor o la suciedad. La inclusión de cinco nuevos personajes, Momiji y Rachel (de la saga Ninja Gaiden), Ein,el "alter ego" de Hayate, y Leon (ambos hicieron su primera aparición en Dead or Alive 2) y Jacky Bryant de Virtua Fighter que se une al resto de sus compañeros en este juego. En el apartado gráfico también nos encontramos con tres nuevos escenarios que harán las delicias de todos. En el Apartado sonoro se ha copiado el hecho de poder elegir entre tus temas favoritos del juego para luchar a tu mejor ritmo, como ya pasara en el DOA5 + de PS Vita. Las físicas del juego a la vez son exquisitas, sobre todo las de las luchadores, donde mediante opción en el menú podremos poner partes de su femineidad se muevan de manera más o menos natural, según como prefiramos.

## LAS CLAVES



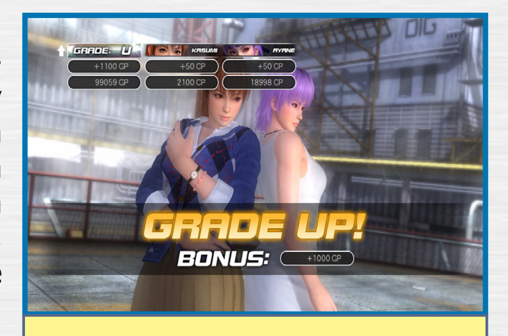
Modo de 7 vs 7 aporta otro poco de frescura a esta versión Ultimate



Las nuevas posibilidades que ofrece el juego en modo Tag Team son extra a tener en cuenta

El modo historia es idéntico al anterior, los nuevos personajes no aparecen en el, no hay mucho que decir de la historia es prácticamente una mera excusa para un juego de lucha bastante técnico, accesible, pero difícil de dominar y ante todo divertido. Basado en el sistema triangular, es decir golpes, agarres y lanzamiento, a groso modo un piedra, papel o tijeras, aplicado de forma esplendida en un juego de lucha, en esta versión aparte de eliminar todos los bugs conocidos, han mejorado el sistema añadiendo nuevos movimientos, otorgando a su vez nuevos combos a los luchadores.

La inclusión de nuevos modos de juegos de los cuales algunos ya salieron en la versión de DOA 5+, como los tutoriales o el rey del combo mejoraran en gran medida  nuestra forma de luchar. Ademas por primera vez en la saga y desde que hiciera su aparición en la saga desde el Dead or Alive 2, el modo Tag Team podrá ser jugado online. Hablando de online, este se ha rehecho para que el matchmaking funcione mejor, mediante un sistema llamado "Prize Fighter", el cual está dividido en cuatro niveles y a las cuales accederemos según nuestra habilidad de derrotar a los rivales de la red. También se ha cambiado la forma de subir los niveles a los personajes, con un sistema realmente parecido al que ya vimos en la serie Street Fighter 4. Por último resaltar que en esta entrega, tendremos la friolera de aproximadamente de 230 trajes para poner a nuestros luchadores, la mayoría gratis, muchos de ellos incluidos de manera gratuitos de la entrega anterior, aunque habrá una gran cantidad de pago



Jugando online podrás mejorar, los niveles de tus personajes y así poder jugar con gente de un nivel más acorde con el tuyo


Los luchadores de Virtua Fighter volverán, y se traerán consigo a Jacky Bryant



La inclusión de nuevos modos, tutorial o reto del combo, hará las delicias de los mas perfeccionistas

Mención especial  tiene la versión Core Fighters, la cual es "free to play", y la cual incluye 4 luchadores, es una versión recortada sin modo historia entre otras cosas, pero es mucho más que una demo, ya que podremos jugar online con otra gente y si nos gusta comprar el resto de luchadores que nos faltan si así lo queremos.

En definitiva, esta versión ultimate a este precio (40€ aprox.) es una autentico juegazo, sobre todo si te gustan los juegos de lucha, y si ya dispones del anterior bueno, es una difícil decisión, todo depende si la gran cantidad de novedades inclina o no la balanza hacia su adquisición.

## VALORACION

**LO MEJOR**

Es el Dead or Alive 5, mejorado, con nuevos modos, escenarios, luchadores y muchos DLCs incluidos, de la versión normal (DOA5)

**LO PEOR**

Es el Dead or Alive 5, quizás para los que ya tengan la anterior entrega, las novedades les sabrán a poco.

**85 — APARTADO TÉCNICO**

Modelados muy detallados, con destellos de calidad. La banda sonora cumple al ser en gran parte compuesta por temas de juegos pasados.

**75 — AMBIENTACIÓN**

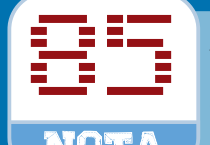
El argumento del modo historia es una mera excusa, pero las diferentes localizaciones están recreadas de una manera impecable.

**90 — JUGABILIDAD**

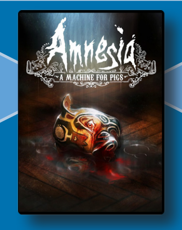
Poco hay que decir del sistema triangular de combate, es casi perfecto y en esta entrega lo han mejorado aún más si cabe.

**90 — DURACIÓN**

Gracias a la inclusión de nuevos modos, como el de lucha por equipos, el modo de entrenamiento, etc y la mejora del modo online, tendrás juego para rato.

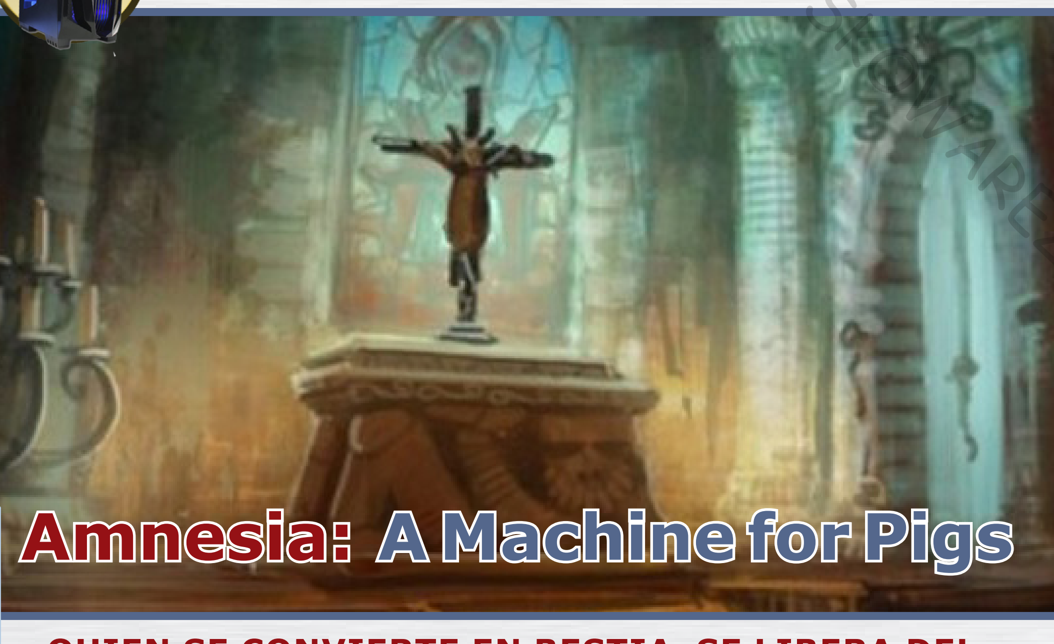


Un gran juego de lucha, técnico, profundo y difícil de dominar, que a veces confunde por ese plantel de luchadoras exuberantes.




Género: **Survival Horror**
Desarrollador:
**The Chinese Room**
Editor:
**Frictional Games**
Lanzamiento:
**10/09/2013**
Precio:
**15,95€**
Nº Jugadores:**1**
Online:**NO**
Voces/Texto:
**Inglés/Castellano**

SERGIO GAN RETAMERO



# Amnesia: A Machine for Pigs

## QUIEN SE CONVIERTE EN BESTIA, SE LIBERA DEL DOLOR DE SER HUMANO

Londres, Nochevieja de 1899. Oswald Mandus, rico empresario de una factoría de carne, contrae una extraña enfermedad. Azotado por las fiebres, despierta aparentemente amnésico, con vagos recuerdos de una máquina colosal que él apenas reconoce. Al no encontrar a sus hijos, Mandus no tiene más remedio que descender a las profundidades para salvarlos del horror mecánico...

De bien es sabido que el survival horror, salvo honrosas excepciones, es uno de los géneros que más han sido marginados en esta última generación. Una de esas excepciones fue lanzada allá por 2010, titulada "Amnesia: The Dark Descent"; producto que, ni más ni menos, ha creado un antes y un después en la manera de concebir los videojuegos de terror. Tres años después, nos llega una interesante secuela indirecta: "Amnesia: A Machine for Pigs", situada en el mismo universo del primero, 60 años después de los hechos acontecidos en aquél.

El juego se desarrolla en primera persona, con una premisa simple: explorar los lugares que visitamos para hallar pistas u objetos que nos permitan avanzar. No obstante, tendremos que tener cuidado. Nos toparemos con unos enemigos implacables: los manpigs, monstruos que nos perseguirán sin descanso durante ciertas partes del juego.

Al carecer de armas o ataques, deberemos escondernos en la oscuridad y evadirlos. Enfrentarlos conllevará una muerte segura. Tan sólo contaremos con un faro de mano, que parpadeará cuando algún enemigo esté cerca, y apagaremos para no atraerlos. Este riesgo constante dotará a la aventura de una tensión continua, ya que temeremos girar cada esquina. Los sobresaltos están garantizados.

## LAS CLAVES



Será esencial esconderse para evitar a los enemigos.



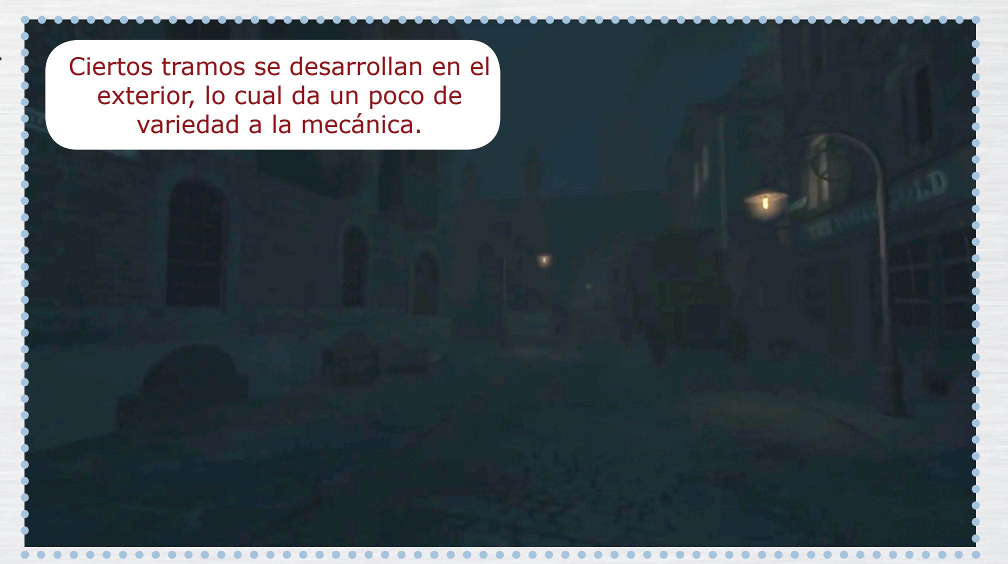
La ambientación es uno de los puntos fuertes del juego

La historia es realmente absorbente, encontrándonos multitud de cartas, notas y grabaciones, que nos irán aclarando detalles del argumento. Otro punto a favor son los decorados, muy detallados, haciendo constar un excelente trabajo de documentación.


Bajo tierra, los estrechos túneles se hacen muy agobiantes


Más de una sorpresa nos espera detrás de cada puerta

Los efectos de sonido juegan un papel crucial, sumergiéndonos en un mundo mecánico y siendo necesario agudizar el oído si queremos evitar encuentros desagradables. La banda sonora no va a la zaga, consistente en música clásica, adecuado al tono del juego a la perfección, apareciendo en aquellos momentos decisivos de la trama, y poniéndonos la piel de gallina en más de una ocasión. Aún así, vislumbramos importantes defectos, que podrían ser percibidos como una involución en la saga. En primer lugar, el desarrollo es demasiado lineal, y recorreremos pasillos con demasiada frecuencia. En cuanto a la jugabilidad, se ha visto recortada en exceso: ya no tendremos el sistema de cordura del primer Amnesia, que había que mantener estable. También ha sido suprimida la curación, así como el inventario, que permitía atesorar objetos clave, combinarlos y usarlos. Esta vez, los pocos objetos que necesitemos, los transportaremos arrastrándolos; los puzzles son demasiado sencillos.


Ciertos tramos se desarrollan en el exterior, lo cual da un poco de variedad a la mecánica.

Nuestra lámpara tendrá energía infinita, así que no tendremos que preocuparnos por recargarla. Los enemigos son menos variados que en el predecesor, con una IA más tosca, resultando fácil escapar de ellos. Por último, The Chinese Room ha eliminado la opción de crear historias personalizadas con el propio motor del juego, lo cual sí estaba presente en el primer juego, y permitía exprimir al máximo la experiencia.

"Amnesia: a Machine for Pigs" no resulta tan terrorífico como "The Dark Descent", ya que el desarrollo ha pasado de Frictional Games a The Chinese Room, desarrolladora más entregada a la experimentación con aventuras gráficas. "A Machine for Pigs" no debería ser tomado como una evolución de "The Dark Descent", sino como un juego independiente, centrado en el suspense y la intriga. Los fans más acérrimos del primero, que esperan una experiencia similar, quizá se sentirán defraudados. Aún así, la esencia de Amnesia sigue presente, y "A Machine for Pigs" es, sin duda, una survival horror bastante digno y recomendable.

## VALORACION

**LO MEJOR**

La historia, atmósfera y las localizaciones son muy buenas, sumergiendo de lleno al jugador. Muy buen sonido.

**LO PEOR**

Excesivamente lineal y fácil. No tan terrorífico: puede que defraude a los fans del primer Amnesia.

| Puntuación | Apartado | Comentario |
|---|---|---|
| 80 | APARTADO TÉCNICO | Gráficos más que aceptables, con un sonido sobresaliente |
| 95 | AMBIENTACIÓN | Una historia muy absorbente y atmósfera inmejorable |
| 55 | JUGABILIDAD | Muy fácil y lineal |
| 60 | DURACIÓN | Más o menos largo, pero poco rejugable |




NOTA

Un survival horror notable, con un buen nivel, y muy cuidado



Género: **RPG Deportivo**
Desarrollador: **Level-5**
Editor: **Nintendo**
Lanzamiento: **27/09/2013**
Prcio: 29.95
Nº Jugadores:**1-4**
Online:**NO**
Voces/Texto: **Castellano/Castellano**

SERGIO GAN RETAMERO



# Inazuma Eleven 3
## Rayo Celeste/Fuego Explosivo

LA POPULAR SERIE FUTBOLERA ATERRIZA EN TU 3DS PISANDO MÁS FUERTE QUE NUNCA. ¡QUÉ GOLAZO!

**Se acerca el gran torneo Fútbol Frontier Internacional. Las selecciones de varios países se preparan para ganarse el trofeo al mejor equipo juvenil del mundo. Seymour Hillman, entrenador del instituto Raimon, cita a los mejores jugadores para representar a Japón. Uno de ellos es Mark Evans, talentoso capitán del Inazuma Japón. El sendero hacia la gloria no ha hecho más que empezar...**

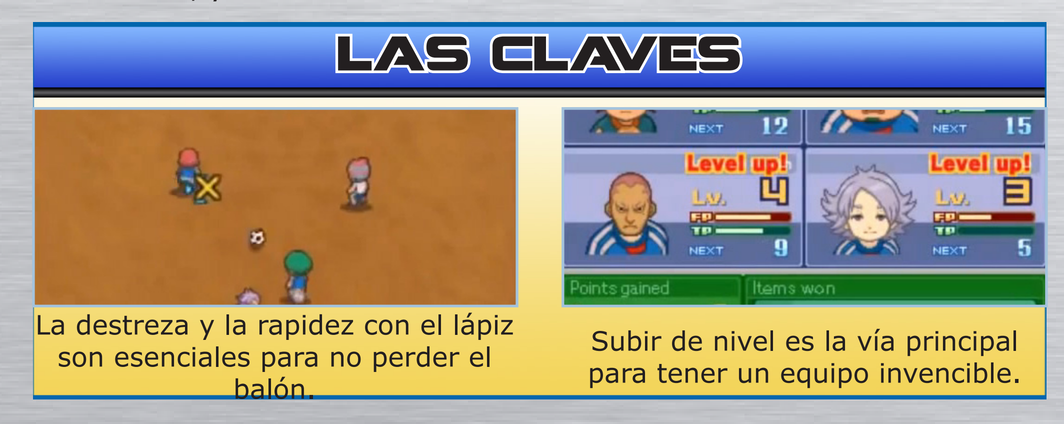
La Si te gusta el fútbol, te gustará Inazuma Eleven; y si no, también. Que nadie se engañe: Inazuma Eleven es una historia sobre jugadores de fútbol y su camino al triunfo. Pero más allá del deporte en torno al cual gira, resulta atractivo por su gran componente RPG, y su particular estilo de "lucha". De hecho, pertenece más al género del RPG que al deportivo.

Tras dos juegos aparecidos en Nintendo DS, nos llega éste para 3DS, entrega que cierra la trilogía. Son dos ediciones: Rayo Celeste y Fuego Explosivo, aunque las diferencias entre ambas son mínimas; la única importante es que paralelamente a la trama, seguiremos la evolución de un personaje secundario diferente.

El desarrollo se divide en dos modos: exploración y batalla. En el primero, se nos muestra una perspectiva cenital, y nos moveremos por diversos lugares, interactuando con otros personajes y recogiendo objetos. También podremos visitar tiendas y comprar nueva vestimenta y accesorios que mejorarán las características de nuestros jugadores. Por otro lado dispondremos del modo batalla, consistente en los partidos de fútbol en sí, similares a las "batallas" de muchos RPGs convencionales. Aunque no por turnos, sino en tiempo real. Aparecerán aleatoriamente durante el modo exploración (las denominadas 'pachangas'), o cuando juguemos un partido importante. En la pachanga sólo usaremos cuatro jugadores y para ganarlas, debemos completar un objetivo concreto. En los partidos importantes ya contaremos con el equipo completo, serán más largos, complejos, y deberemos ganarlos para avanzar en la historia.

Con el táctil, moveremos nuestros jugadores, chutaremos el balón y resolveremos los roces entre jugadores contrincantes, permi-

## LAS CLAVES




La destreza y la rapidez con el lápiz son esenciales para no perder el balón.

Subir de nivel es la vía principal para tener un equipo invencible.

tiéndonos también elegir las supertécnicas que podamos ejecutar. Fácil, ¿no? A medida que transcurra el tiempo de los partidos, los jugadores irán agotando sus PE (puntos de energía), y para realizar las supertécnicas requerirán PT (puntos de técnica).

Tanto si queremos conservar el balón, como arrebatarlo o tirar a puerta, dispondremos de dos opciones. Una es hacerlo a la usanza común del fútbol, como regatear o hacer un tiro normal. La otra opción es usar una supertécnica, mucho más poderosa que las anteriores. El éxito depende de qué jugador, de los que se enfrentan, tiene más puntos de valor, y cuáles son sus afinidades; existen cuatro: Aire, que supera a Montaña, que supera a Fuego, que supera a Bosque. Además, dependiendo de una posición de jugadores favorable, podremos llevar a cabo supertécnicas conjuntas, en las que hasta tres jugadores podrán tomar parte, potenciando sobremanera el efecto de la magia. Si ganamos, conseguiremos puntos de experiencia y los jugadores subirán de nivel. Ser derrotado supone perder puntos de 'amistad' y 'pasión', así que es conveniente reponer a los jugadores y guardar la partida a menudo. Los 'puntos de amistad' nos irán permitiendo hacer nuevos fichajes a medida que avancemos.

Más allá del modo historia, existe el modo multijugador, que nos permite disputar duelos con hasta cuatro jugadores simultáneos. También nos dejará intercambiar jugadores con otros usuarios, enfrentarnos a equipos ajenos (mediante StreetPass) y descargar nuevos objetos, personajes y desafíos. Los gráficos son coloridos pero nada del otro mundo. No hay aprovechamiento del 3D (sólo a la hora de las supertécnicas). En cambio, los efectos de sonido no están mal y la banda sonora tiene gran calidad, adaptándose impecablemente a cada situación; la tranquilidad del pueblo, el fervor del partido o la tristeza de ciertas escenas.

Inazuma Eleven 3 encantará a los fans de la serie y de los juegos anteriores, a pequeños y a grandes. También gustará a los amantes del RPG táctico y, en última instancia, será atractivo para aquellos a los que les guste el fútbol y quieran probar algo diferente.



Encontraremos cientos de personajes secundarioscon los que interactuar.




Las supertécnicas pondrán la guindaa los partidos



Cinemáticas de anime, genialmente dobladas al castellano, amenizarán la trama.

## VALORACION

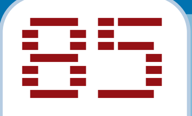
**LO MEJOR**

El estupendo equilibrio entre RPG y arcade, resultando profundo y trepidante a la vez.

**LO PEOR**

Gráficamente parece un juego de 32 bits (o incluso 16). En 3DS se hace esperar algo más bonito, no necesariamente poligonal.

| | | |
|---|---|---|
| 70 | APARTADO TÉCNICO | Música y voces geniales, aunque gráficamente desfasado. |
| 85 | AMBIENTACIÓN | Gran cantidad de detalles y localizaciones, con una trama de peso. |
| 85 | JUGABILIDAD | Control intuitivo, ritmo de juego rápido y una dificultad ajustada |
| 90 | DURACIÓN | Largo, variado y adictivo. Te mantendrá pegado a la 3DS |




RPG mezclado con fútbol: un concepto original, divertido y muy adictivo, tanto para fans como noveles en la franquicia



Género: **Rpg**
Desarrollador: **Atlus**
Editor: **Namco Bandai**
Lanzamiento: **13/09/2013**
Precio: **39,99€**
Nº Jugadores: **1**
Online: **No**
Voces/Textos: **Inglés/Inglés**

SERGIO AGUILERA



# Devil Summoner: Soul Hacker

## MARCHANDO UN JRPG DE LOS DE ANTES.

No es el primer título del mundo de Shin Megami Tensei del que hablamos en Nosologamer, pero si el primero de la subsaga Devil Summoner, compuesta de cuatro títulos inéditos en Europa salvo por su tercera entrega que si apareció para Ps2. En este caso nos vamos a la segunda entrega de la saga, aparecida originalmente en Sega Saturn en 1997, pero no os preocupéis, no os perderéis nada extremadamente importante en la historia.

Comenzamos en la tecnológica ciudad de Anami, una ciudad conectada a las redes de información, donde un producto, un mundo virtual llamado Paradigm X tiene un éxito sin precedentes en los ciudadanos, que ven allí una salida, lo que no saben es que, ese mundo virtual busca algo más, busca sus almas. Aun así, hay un grupo que intentará poner fin a tal objetivo.

En lo jugable es un Jrpg por turnos, muy de su época, de los de matar muchos enemigos y de charlar aun mas, pero al tiempo suma un puntito Pokemonero, con la colección de demonios a reclutar.

Un título con años en sus espaldas, pero que al ser inédito, será un descubrimiento para aquellos que ansíen el buen JRPG.

## LAS CLAVES




Texto, de eso tendremos a montones en este Jrpg en primera persona.

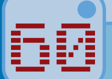



Tendremos mas de 300 demonios disponibles, mas de treinta exclusivos para 3ds.

## VALORACION

**LO MEJOR**
Nadie se esperaba este título a estas alturas, por lo que se agradece

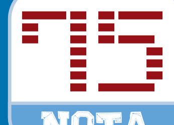
**LO PEOR**
Pocas novedades con respecto a la versión original.


**APARTADO TÉCNICO** (60)
Desfasado, además la segunda pantalla está casi de adorno.


**AMBIENTACIÓN** (80)
Una historia que te puede cautivar en un mundo casi distópico


**JUGABILIDAD** (60)
Totalmente en inglés, en cuanto al desarrollo, no se complica.


**DURACIÓN** (80)
Horas, le podrás dar todas las que quieras, como buen Rpg con coleccionables.


**NOTA** 75
No sería mi primera opción para un JRPG, pero si merece una oportunidad



Género: **Simulador**
Desarrollador:
**Giants Software**
Editor:
**Badlands Games**
Lanzamiento:
**05/09/2013**
Precio:
**39,99€**
Nº Jugadores: **1**
Online: **Si**
Voces/Textos:
**Castellano**

SERGIO AGUILERA



# Farming Simulator 2013

## TODO LO QUE NECESITAS PARA SER UN GRANJERO DE SOFÁ

Hay ciertos juegos a los que tienes que mentalizarte de que o es tu género, o directamente pensarás que es un mal juego.

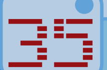
A Farming Simulator le pasa, su único pecado es ser para una minoría, y eso le hace jugar en una liga de títulos para olvidar. Pero no nos equivoquemos, la saga Farming Simulator, que ya lleva varios años entre nosotros, tiene mucho potencial, no quizás para ti, pero si para aquella persona que se toma un juego como algo tranquilo, como algo que se debe reposar y huye de las presiones de alto nivel. A su vez, me parece un título que los mas pequeños de la casa, podrían llegar a disfrutar, y sin duda, es mucho mas sano para ellos que cualquier GTA, por muy Goty que sea.

Quitando esto, la versión de consolas, dista de la de Pc, siendo una conversión triste, muy completa en cuanto a opciones, pero triste. Texturas de muy baja resolución, unas físicas extrañas y una carga poligonal casi digna de otra generación. A esto le sumamos que quizás el pad no es lo suyo, nos da la suma de un título que si bien no se merece una mala nota por su temática, si se penaliza por su falta de cariño en este traslado a este otro formato doméstico. Aun así, se le puede dar una oportunidad, pero ya sabes a lo que te enfrentas

## VALORACION

**LO MEJOR**
Relaja y es idoneo para esos momentos de tranquilidad.

**LO PEOR**
Tecnicamente pobre, la versión de Pc es muy superior.



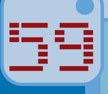
**35 APARTADO TÉCNICO**
Bajadas de frame, texturas horribles, clipping, terrible.



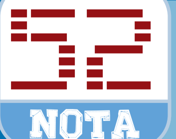
**60 AMBIENTACIÓN**
Todo el mundo y desarrollo está bien cuidado, ya llevan años haciendolo y mejorandolo.



**49 JUGABILIDAD**
Control regulero y dificil de adaptarse al mismo.



**59 DURACIÓN**
Relativo, muchas posibilidades, pero no especialmente atractivas.



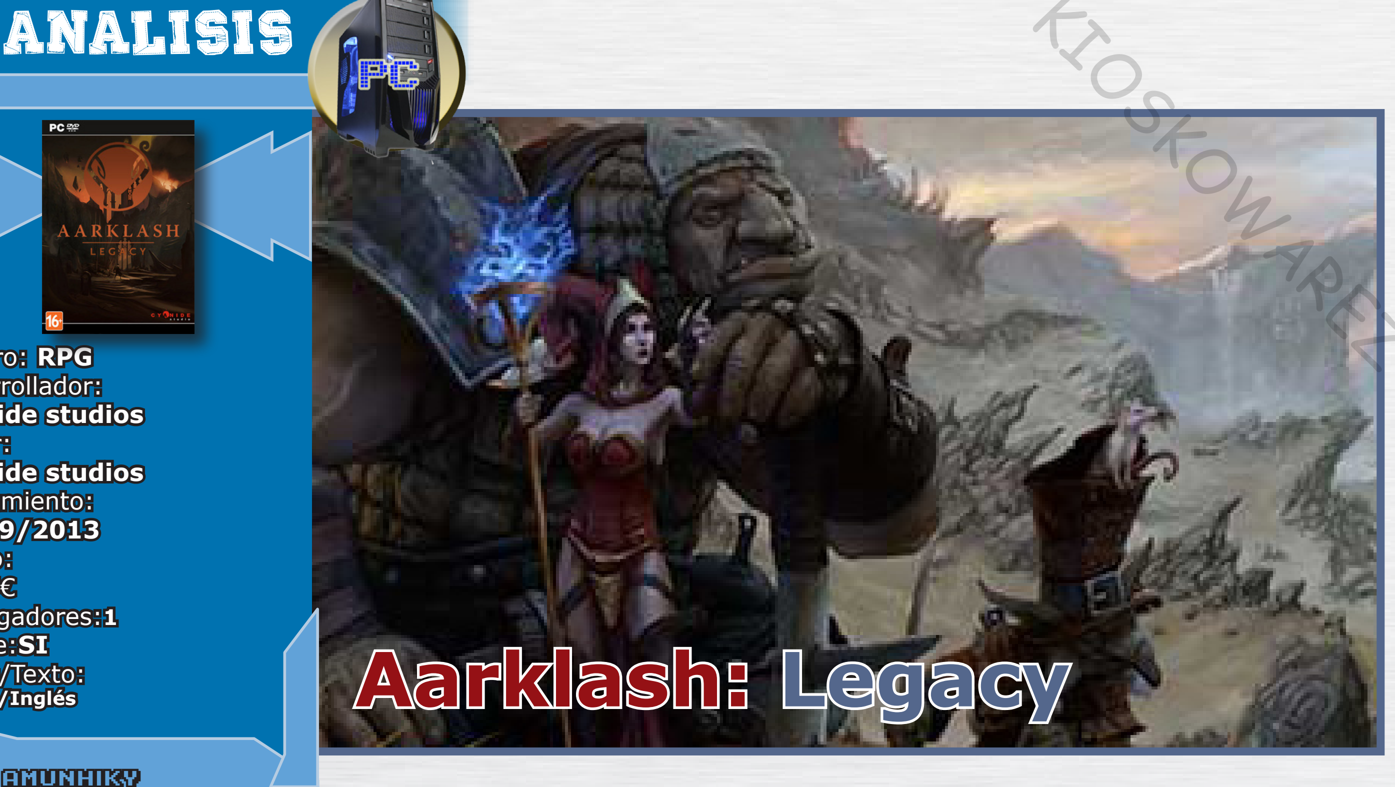
**52 NOTA**
Un título solo apto para fans de la simulación

## LAS CLAVES




El movil nos ayudará en todo momento, para ir de un lugar a otro y organizarnos

Todo tipo de vehiculos, ademas de enganches, en cuanto a posibilidades, enorme.




Género: **RPG**
Desarrollador: **Cyanide studios**
Editor: **Cyanide studios**
Lanzamiento: **12/09/2013**
Precio: 19.95€
Nº Jugadores:**1**
Online:**SI**
Voces/Texto: **Inglés/Inglés**

XAVI AMUNHIKY

# Aarklash: Legacy

## ROL DESAFIANTE PARA JUGADORES SIN MIEDO

Cyanide Studios (Of Orcs and Men, Blood Bowl, Pro Cycling Manager) vuelve a la carga con un juego RPG que entremezcla componentes de acción y estrategia otorgándonos una mezcla bastante interesante.

Para ponernos en contexto el juego nos pone en la piel de los Wheel Swords, un grupo mercenario pagado por una facción llamada los Goldmongers, los cuales se dedican a prestar capital para hacer la guerra a las organizaciones que así lo necesiten. Cuando el pago no se puede devolver, son los Wheel Swords los encargados de reclamar dicho pago pendiente. El juego, no obstante, arrancará en una misión de los Wheel Swords en la cual algo no sale como debería y son atacados por grupos enviados por los mismos Goldmongers. Ahora la misión del jugador es la de descubrir el motivo de tal traición.

El juego se nos presenta con una vista isométrica y con un control parecido a juegos como DOTA o Diablo, nuestro deber deberá ser confrontar a todos los enemigos que nos salgan al paso y resolver algún que otro puzle puesto para dar un poco de variedad al título.

El combate, la parte central del título, es en tiempo real aunque, como vimos en grandes clásicos como Baldur's Gate o Dragon Age, tenemos la opción de parar el combate a placer para reorganizar la estrategia que vamos a seguir. Para empezar, en nuestro escuadrón principal dispondremos de un personaje llamado "Tanque" quien tiene más vida y aguanta más los ataques enemigos, dos personajes encargados de hacer daño al enemigo "Dps" y un personaje de apoyo que se encargará de lanzar hechizos de apoyo y curación al equipo "healer". Como en todo juego de rol, podremos mejorar sus habilidades y podremos equiparlos con diversos objetos encontrados por el escenario para mejorar sus atributos. También se nos irán uniendo, a lo largo del juego, nuevos miembros a nuestro grupo, aunque solo podremos llevar simultáneamente a cuatro personajes.

Cada miembro del grupo podrá atacar con su arma predeterminada aunque también contará con cuatro habilidades especiales. Dependiendo el color de la habilidad ésta podrá ser de ataque, apoyo, obstrucción, cura… y tendremos que saber utilizarlas con inteligencia ya que cada una tiene unas características determinadas y un tiempo específico de reutilización.

En cuanto a los enemigos nos vamos a encontrar con una diversa variedad; nos atacarán cuerpo a cuerpo, a distancia, con armas, hechizos, elementales… Contaremos con la opción de seleccionar al enemigo que tengamos en pantalla y visualizar que ataques y habilidades dispone. Y aquí es donde entra el componente estratégico del juego, una vez conocidas nuestras habilidades, y las del enemigo, actuar en consecuencia y ser capaces de distribuir a nuestro escuadrón para hacer el máximo daño posible y recibir, por el contrario, los menores ataques posibles.

Durante las primeras horas el juego es sencillo y asequible, pero a medida que vayamos avanzando, aun en los niveles de dificultad inferiores, la curva de dificultad se acentuará y tendremos que pensar muy detenidamente los pasos a seguir para no hacer un movimiento en falso y quedarnos al descubierto frente al enemigo. Cierto que esta dificultad presenta un reto considerable y es posible que a los menos duchos, o los que tengan menos paciencia, acaben por aburrirse al ver que no pueden pasar un enemigo en concreto.

En el aspecto, Aarklash: Legacy presenta unos gráficos decentes aunque distan bastante de lo que hemos podido ver en otros títulos similares como DOTA 2. Este título nos mostrará unos escenarios abiertos aunque en ocasiones demasiado austeros en detalle, dándonos una continua sensación de vacío. Los efectos de luz tampoco van muy allá y se quedaran en un nivel correcto sin llegar a impactar visualmente al jugador. No es un mal título gráficamente hablando, aunque se notan ciertas carencias que podrían haberse resuelto de mejor forma.

El juego cuenta con un buen doblaje al inglés, y eso es lo que más destacamos del título, pues tanto su banda sonora como sus efectos sonoros no serán recordados por su calidad. Al igual que la calidad gráfica, cumplen correctamente sin llegar al nivel superlativo que hemos podido ver en otros títulos.

Aarklash: Legacy es un juego que ha llegado sin apenas hacer ruido pero que esconde más de lo que aparenta a simple vista. Aunque gráficamente no destaque, no venga traducido al español, y en ocasiones peque de monotonía en las situaciones que nos presenta, el título dispone de una profundidad y una jugabilidad a tener en cuenta. El hecho que no nos marque el camino a seguir para tratar a nuestros personajes nos da esa sensación de libertad que muchos juegos parecidos carecen. También tenemos combates muy memorables, y difíciles, que harán las delicias de los amantes del género. No dispone de multijugador ni de modos de juegos alternativos a la campaña principal, pero la duración de ésta (de entre 25 y 30 horas) es suficiente para dejarnos satisfechos por todo lo que nos vamos a encontrar.

## LAS CLAVES




Manejaremos a varios personajes, cada uno con sus habilidades únicas

Mas de una vez nos enfrentaremos a bichejos enormes que nos hará sentir minúsculos

## VALORACION

**LO MEJOR**

Variedad entre personajes y habilidades a utilizar.

**LO PEOR**

No está traducido, y en un juego RPG donde hay que leer bastante puede ser un gran inconveniente.

65

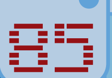
**APARTADO TÉCNICO**

El apartado que más flojea. Aunque cumple, podía haber dado más de sí.




**AMBIENTACIÓN**

El argumento nos mantendrá pendientes del juego y será un punto para seguir jugándolo




**JUGABILIDAD**

Combates memorables, dificultad a tener en cuenta la cual supondrá un reto importante al jugador.




**DURACIÓN**

25-30 horas de un juego que nos exigirá. A priori no sería muy rejugable a no ser que queramos probar otros miembros del escuadrón.

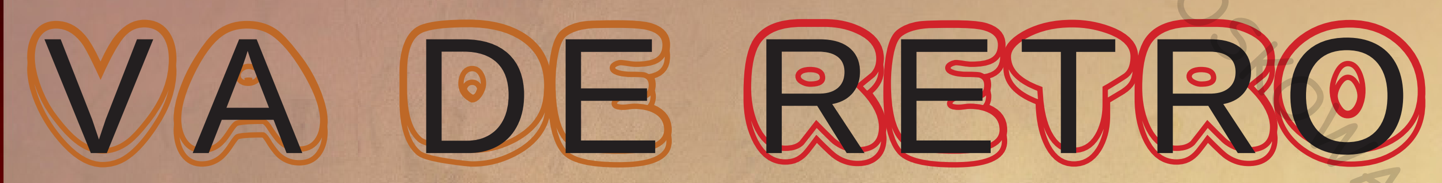



**NOTA**

Aarklash Legacy es uno de esos títulos que llegan sin hacer ruido pero que contienen mucho más de lo que a simple primera vista podría parece


KIOSKOWAREZ
Nosolo
COSPLAY
Nº 7- Octubre 2013
SUPER
REPORTAJES:
-JAPAN
WEEKEND 2013
-LONDON AND FILM
COMIC CON
-FICOSPLAY
DESDE MURCIA PARA EL MUNDO
KIIRO ATOKIRINA


Nosolo
RETRO
MEGA DRIVE
BACK TO THE RETRO
ELITE
FIREBIRD
VA DE RETRO
game program™
ASTEROIDS
Use with Joystick Controllers
Program & Audiovisual © 1981 ATARI, INC.
ASTEROIDS
ROLE PLAYING
Game of the Year
ACCOLADE






## UNA PERMANENTE Y SUBLIME RECAPITULACIÓN

***"NO HAY PROGRESO, NO HAY REVOLUCIÓN DE LAS ÉPOCAS EN LAS VICISITUDES DEL SABER, SINO, A LO SUMO, PERMANENTE Y SUBLIME RECAPITULACIÓN."***

Estas interesantes palabras, las mencionaba el fraile Jorge de Burgos de "El nombre de la rosa". No voy a cargarme el argumento ahora de la fantástica película y aún más fantástico libro, pero digamos que aquel religioso no es que tuviese "más razón que un santo" XD.

Me viene a la mente todo esto, porque en los últimos días he tenido que "soportar" que se jugase a mi lado (en TV LED de 47'' y sonido 5.1) al juego GTA V. Mientras eso sucedía... yo andaba a unos metros enfrascado en conectar una Nintendo NES a un monitor Commodore 1084. Típica actividad de personas de mi edad, por otro lado... Aproximadamente el 99% del tiempo, me lo tiré protestando por el GTA. Tanto y tanto protesté.. que me tuve que tomar un rato libre y ponerme a pensar en detalle por qué estaba tan molesto con el jueguecito de marras. Mirándolo fríamente, es evidente que la enormidad de la pantalla, su cercanía y el apabullante sonido tenían algo que ver. Por contra mi pequeña NES en su monitor 14 pulgadas y sonido mono, poco tenía de competencia con los fuegos de artificio de aquella PS3. Ahondando en los motivos de mi cabreo... al final, me vi a mi mismo como el bibliotecario de referencia, protestando por TODO y, en realidad, un tanto ciego a la actualidad. ¿Acaso me había convertido yo en otro cascarrabias de los de "en tiempo pasado todo era mejor"?. ¿Finalmente era yo uno de esos vejetes que se quejaban en el parque cuando jugábamos a la pelota siendo niños?. La respuesta (no sencilla) sería SI y NO.

Intentemos ver los hechos fríamente. PS3+GTA V: Gigas y gigas de gráficos, sonidos y texturas. Modo online supermasivo. Una ciudad ENORME en la que se puede hacer de todo (burradas, mayormente). Un nivel de ultraviolencia sin límite y quien sabe cuantas cosas escondidas y por descubrir. Un lugar que si paras en cualquier lado de la carretera puedes quedarte embobado mirando el mar, los carteles, las nubes, pájaros y los demás coches pasando. Donde amanece, atardece y casi casi parecería que el mundo existe y tu estas allí solo como un extraño viajero del tiempo y el espacio. Un crononauta, de mundos electrónicos y ficticios quizá. Dan ganas de ir a comprar una caña de pescar y quedarte alli, a la orilla del mar.. ajeno al crimen y locuras que todos los demás jugadores estan cometiendo a tu alrededor.

Contra esto, mi pequeña NES. Sus chillones colores en CRT-o-Visión, de 14'' ofrecen pequeños mundos que no van más allá de unas pocas pantallas. Donde su estridente sonido hace lo que puede por emitir "canciones" que cualquiera de ahora calificaría como infra-coplas. Donde las aventuras se desarrollan más en tu cabeza que en la máquina, y donde NO hay ultraviolencia.

Ahí estaba la clave. Ya lo tenía y se me encendió por fin la bombilla (de alto consumo) encima de la cabeza. Era ESO. Tantísimo despliegue gráfico y auditivo. Tantísimo poder y la cantidad INMENSA de horas de desarrollo, texturizado, mapeado, localización para que, simplemente, se utilice como un "campo de pruebas" virtual donde puedes prender fuego a las papeleras, a los coches y a la GENTE. Un JUEGO que para mi deja de serlo cuando entiende que puede ser DIVERTIDO pegarle un tiro a un pobre con-

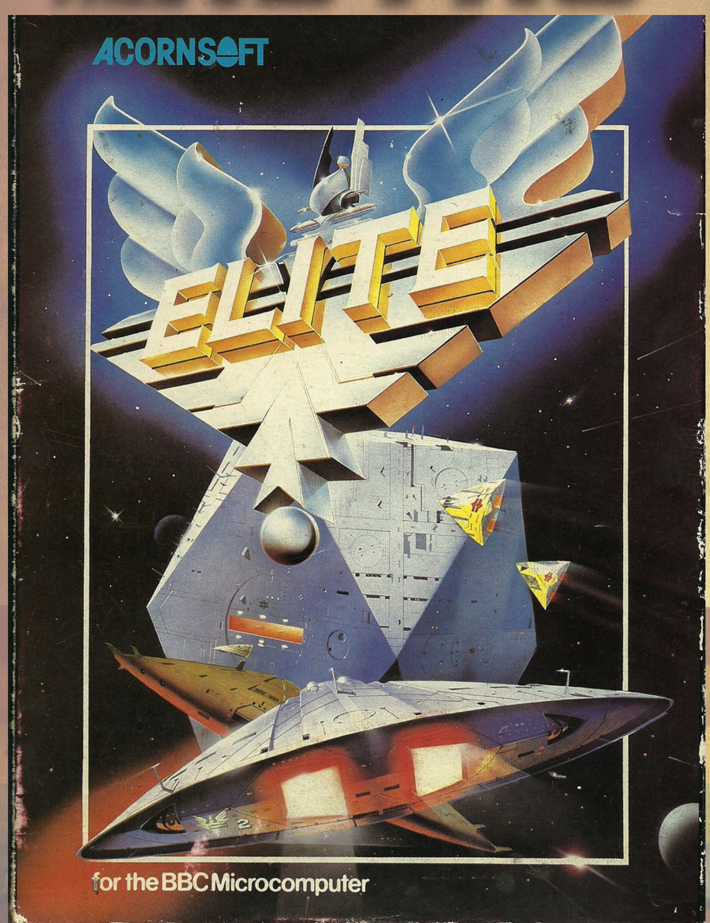
ductor en un semáforo para quitarle el coche y conducirlo por la ciudad a toda velocidad todavía con las manchas de sangre del anterior dueño salpicándolo todo el parabrisas (no es broma).

He intentado quitarme el “cascarrabias mode ON”, he intentado ver más allá y no encastillarme en posiciones anticuadas. He intentado de todo.. pero no me sale. NO ME SALE.

Citando a gente bastante más sabia que yo… tan solo puedo decir que cuando yo me imaginaba el futuro de los videojuegos allá por los años 80.. “no era esto…. NO ERA ESTO….”

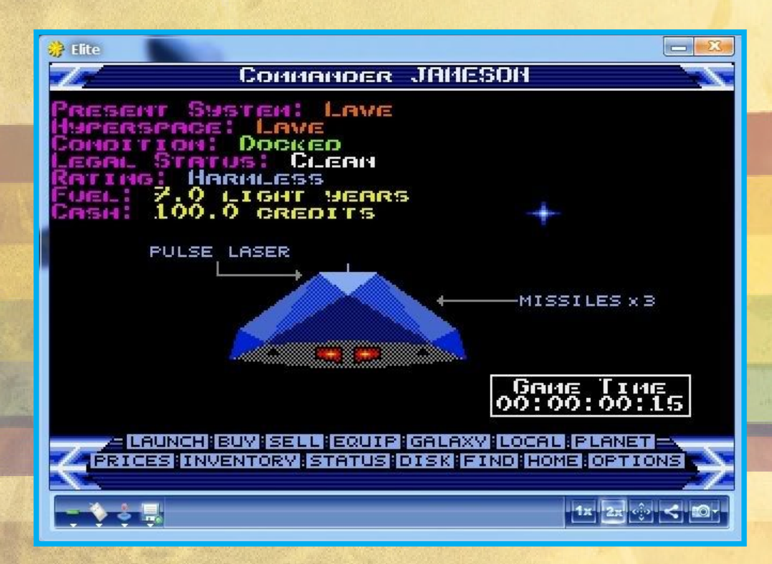
**JOSUA CKULTUR**






## LA FICHA

**AÑO** **1984**
**COMPAÑÍA**
**ACORNSOFT**
**PLATAFORMA**
**BBC Micro, Acorn Electron, Apple II, Amstrad CPC, Commodore 64, ZX Spectrum, MSX, IBM PC compatible, Amiga, Atari ST, Nintendo Entertainment System**
**GENERO**
**SIMULADOR ESPACIAL**






# ELITE

## ¿Mundo abierto?...Mejor galaxia abierta

En estos días que todo el mundo, aparentemente, parece estar enfrascado en el GTA V, creo que merece la pena que echemos un buen vistazo atrás. Concretamente hasta el año 1984 donde encontraremos un título que no solo considero es el padre de todos los "mundos abiertos" que vinieron mucho después sino que tiene el mérito de seguir vivo y no solo en la mente de unos pocos retrojugadores.

Estamos hablando hoy de ELITE. Un juego que casi casi deja de serlo para convertirse en una "experiencia" que se dice ahora. Creado originalmente para el popular (en U.K:) BBC micro por Ian Bell y David Braben, este mini universo cabía en la ridícula cantidad de 64k e incluso llegó en su momento en ser convertido para el humilde Spectrum de 48k.

Si miramos con detenimiento, nos encontramos con CIENTOS de planetas (o estaciones espaciales) por visitar. Comercio, tráfico ilegal de estupefacientes, armas. Piratas y Thargoids esperándonos en los anillos exteriores menos vigilados. Planetas donde reina la anarquía y necesitan todo tipo de productos manufacturados. Policías espaciales a bordo de sus vipers con órdenes de busca y captura del jugador (llamémosle simplemente piloto). Misiones secretas y no una.. NO. Un total de SIETE galaxias distintas en las que continuar nuestros viajes, y conocer mundos distintos. Todo esto en un 3D que, estoy seguro, provocará la risa de más de uno, ya que se trata de "wireframe 3D". No hay rellenado de polígonos ni mucho menos texturas. Todo el universo es tremendamente simple y, al tiempo, evocador. Si se tiene la suficiente imaginación (y es algo que todo retrojugador va a necesitar a raudales), podemos IMAGINAR las nebulosas, agujeros negros y pulsars en estas extensiones.






Es curioso que, tantos años después y con alguna secuela a su espalda, el "reboot" o reinicio de este juego ostente una campaña de kickstarter increíblemente exitosa y que nos garantiza que tendremos de nuevo un ELITE para las nuevas generaciones (de jugadores). Detrás del proyecto está el creador original David Braben http://www.kickstarter.com/projects/1461411552/elite-dangerous . Por lo tanto.. no estábamos locos aquellos que consideramos en su momento al original ELITE una obra maestra donde perdernos en sus estaciones espaciales desarrollando nuestra carrera criminal u honrada.

Tenéis la oportunidad de jugar al original ELITE prácticamente en todas las retro plataformas conocidas. Desde mi punto de vista, la mejor en 8 bits son las de la Nintendo NES (si.. si... una consola!!) y en 16 bits la de Commodore Amiga que tiene el lujo de vectores rellenos (woa!! 1988 rules) y un excelente sonido.

Olvidados de una ciudad en mundo abierto (GTA???)... ¿qué puede haber mejor que UNA GALAXIA abierta?

JOSUA CKULTUR

# SPLATTERHOUSE

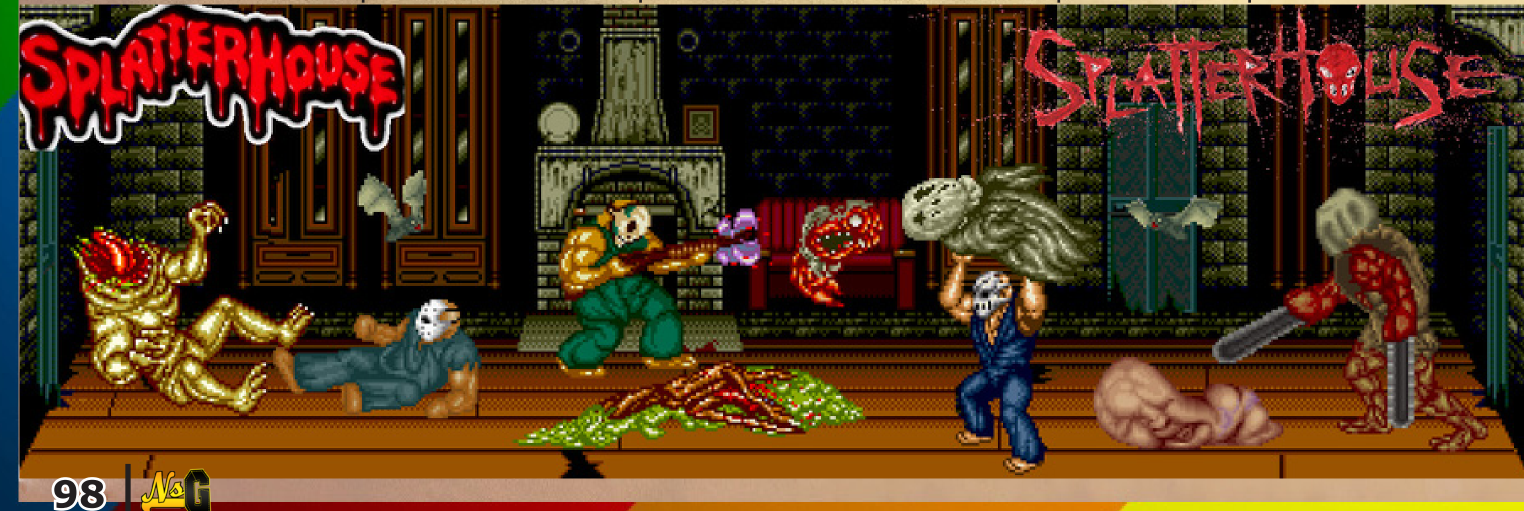
SALVADOR VARGAS

BACK TO THE RETRO

A finales de la década de los 80 y comienzos de los 90 el beat em up era casi una religión. Los títulos de este género poblaban las estanterías de las tiendas pero salvo excepciones era difícil distiiguir unos de otros. En 1988 Namco lanzaba dentro del género un título que se desmarcaba del resto, si bien mantenía basicamente la jugabilidad de aquellos salvo por la usencia de el scroll vertical su temática y gore hacían a Splatterhouse un juego único en la época. La saga, que este año cumple 25 años, daba sus primeros pasos en recreativas llegando versiones del juego a sistemas como Turbografx, PC y FM Towns.

Tanto la historia, su ambientación y el aspecto de Rick, su carismático protagonista, son clarisimos homenajes al cine de terror de su época. La máscara y el cuchillo de carnicero que emplea rinden culto a Jason Voorhees de Viernes 13; la sierra mecánica al arma favorita de Ash de Evil Dead o de Leatherface de La Matanza de Texas (incluso un boss final del primer juego es calcado al carnicero de Texas); las criaturas y el universo donde transcurre bien podrían estar sacados de la literatura de H.P. Lovecraft.

Cuatro juegos más un remake para las consolas de acual generación, además de una ristra de adpataciones para móviles y algunos curisoso juegos creados por fans, nos han llevado tantas veces a las mansión West que este mes acompañaremos a Rick en la búsqueda de su querida Jennifer.






En 1988 Namco daba comienzo a la saga de Rick y su maldición del máscara del terror. Nuestro protagonista y su novia Jennifer acuden a la mansión West a realizar un trabajo escolar, en medio de una tormenta se refugian en la casa y son golpeados. .Al despertar, Rick descubre que una máscara cubre su cara y Jennifer ha sido secuestrada por extrañas criaturas. Deberá enfrentarse a las hordas de criaturas obra de los experimentos del Dr. West.

La jugabilidad era bastante simple, avanzar en el escenario de derecha a izquierda acabando con todo bicho que nos atacara, superando de esta forma niveles hasta el boss final. En nuestro poder un machete de carnicero y diferentes armas que encontramos por el escenario con una duración limitada. Un juego donde el ensayo y error eran nuestro mejor maestro, donde memorizar los movimientos de nuestros enemigos la única opción de victoria.



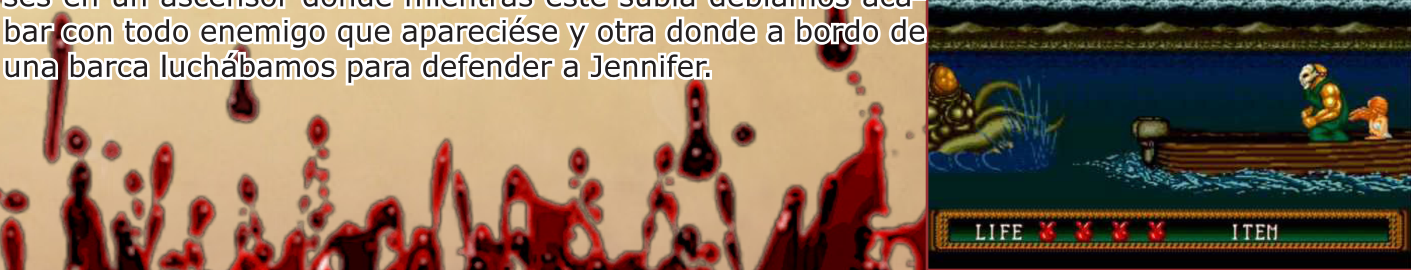

En esta primera entrega la máscara de nuestro protagonista era calcada a la de Jason de Viernes 13, y en algunas versiones fue cambiada a color rojo para evitar acusasiones de plagio.

Cuatro años más tarde, en 1992 Namco publicaba Splatterhouse 2 de forma exclusiva para Megadrive dando el salto a los 16 bits. Tres meses después de los eventos del primer juego, la máscara del terror se reconstruye y tienta a Rick para que vuelva a la mansión West a rescatar a Jennifer. El argumento no es más que una excusa para mostrarnos casi el mismo juego que su anterior entrega pero en una consola más potente.




El juego es prácticamente calcado al anterior con ligeros cambios que aumentaban la expriencia. Lo primero que nos encontramos es una intro que por entonces te encandilaba. Acto seguido veíamos que la máscara de Rick se distanciaba de la de hockey del anterior incluyendo detalles que la asemejaban más a una calavera.

Las armas también variarían considerablemente, de inicio portamos un bate de beisbol e iremos encontrando toda clase de armas blancas hasta dar con la definitiva, la sierra eléctrica. En el aspecto jugable mantenía su linealidad horizontal incluyendo unas fases en un ascensor donde mientras este subía debíamos acabar con todo enemigo que apareciése y otra donde a bordo de una barca luchábamos para defender a Jennifer.






Desarrollado por Namco en el año 1993 en exclusiva para Mega Drive, el argumento del juego nos sitúa cinco años después de la segunda parte. Rick y Jennifer se han casado y tienen un hijo pequeño llamado David. Todo parece ir bien cuando las fuerzas maléficas vuelven a invadir en esta ocasión la nueva mansión de Rick, secuestrando a Jennifer y David en el proceso. Una vez más, nuestro protagonista tendrá que enfundarse de nuevo la máscara del terror para salvarlos y acabar con todo esto de una vez por todas. Según lo eficaces que seamos en el juego, podremos acceder hasta cuatro finales distintos.

Jugablemente sufrió ligeros cambios respecto a sus anteriores entregas. Al scroll lateral juegable se le implementa la posibilidad de subir y bajar el personaje por la estancia. Los niveles son contrareloj y por un mapeado en el cual debemos elegir nuestro camino hasta llegar al boss final. Además se implementan unos orbes por el escenario que rellenarán una barra de poder que dotará a Rick de unos segundos de superfuerza.

El juego no llegó en su momento a Europa hasta 2010 sólo se podía jugar emulado. Gracias al remake de ese año el juego venía incluído como extra.

En 2010 la saga se recuperó con un ramake para PS3 y Xbox 360. A nivel de historia nada nuevo que descubrir, Rick y Jennifer llegan a la mansión West, esta es secuestrada por las fuerzas del mal y nuestro héroe se enfundará la máscara del terror para repartir estopa.

A nivel jugable sufre la evolución lógica, pasa a convertirse en un hack and slash actual con algún momento homenaje donde la vista cambia al 2D de los clásicos. Durante 12 niveles Rick deberá ir derrtaondo innumerables enemigos aumentando sus posiblidades de combate según la sangre que recolectemos además de disponer de dos ataques especiales: el modo berserker (o superfuerza) y el splatter slash que mediante unos tentáculos que salen del cuerpo de Rick absorvemos la energía de los enemigos.

Un juego un pelín alargado sin necesidad, una cámara que nos jugará muy malas pasadas pero con un sistema de combate que no debe envidiar nada a grandes del género actual. Como extras trae un modo horda, varias imágenes sugerentes de Jennifer que deberemos desbloquear jugando y lo más importante: los tres anteriores Splatterhouse.






Se tiende a pensar que la saga Splatterhouse cuenta sólo con cuatro entregas, pero existe un juego lanzado para NES que sólo vió la luz en Japón. Splatterhouse: Wanpaku Graffiti cronológicamente sería la segunda entrega aunque realmente fue el primero en llegar a consolas domésticas.

Con el clásico toque Nintendo, este juego mantenía la temática de terror pero con sus gráficos deformed le daban un toque de humor y lo convertían en un juego más familiar. Jugablemente además se convertía en un plataformas al uso donde por momentos el aporreo de botones perdía su esencia para dejar paso a secuencias de salto. Incorporaba un sistema de puntos de experiencia mediante el cual Rick iba evolucionando aumentando así nuestra resistencia a los golpes de los enemigos.



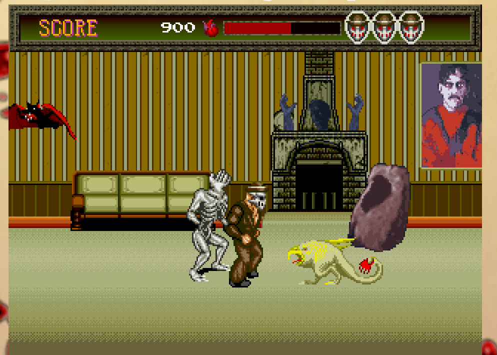

El juego contaba con una gran variedad de escenarios a diferencia de sus otras entregas donde casi todos los niveles eran practicamente el mismo. Se incorporan enemigos que referenciaban más aún a las películas de terror de la época.

A nivel de historia repetía la del primer Splatterhouse, pero como hemos dicho desde un punto de vista más desenfadado.

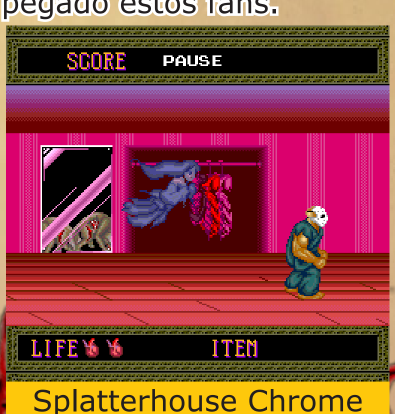
La saga cuenta con una comunidad de fans bastante numerosa que han proseguido la saga con diferenes juegos y fan films. Muchos de ellos son muy destacables tanto por su calidad como por las apuestas jugables que difieren en gran parte de las de la saga:

- Manos: The Revengs of Torgos: sigue con el patrón de juego de Splatterhouse 3 y nos cuenta una historia previa a la de Rick.
- Splatterhouse 2k3: un juego que convierte Splatterhouse en un RPG con mucha clase por cierto.
- Splatterhouse Chrome: jugablemente es idéntico a la primera y segunda entrega, pero con nuevos niveles y una dificultad todavía mayor que sus predecesores.
- Splatterhouse 3D: las aventuras de Rick en primera persona, todo un trabajazo que se han pegado estos fans.

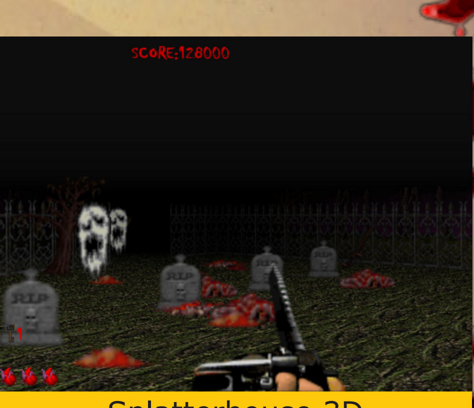

Splatterhouse 2k3



Manos: The Revenge of Torgos



Splatterhouse Chrome



Splatterhouse 3D

# La Zona Picantona

# ELVIRA II
## THE JAWS OF CERBERUS

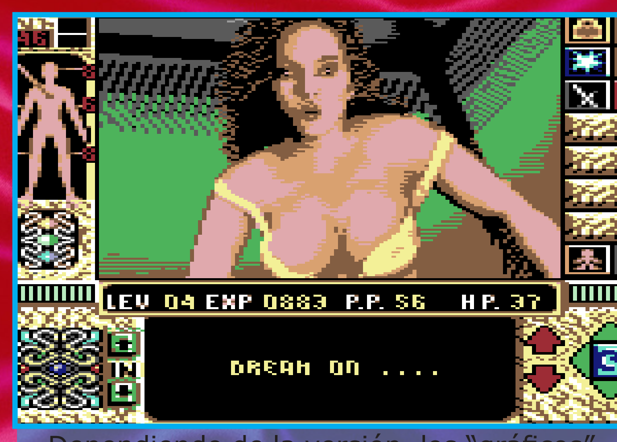
A finales de los 80 uno de los iconos sexuales de la televisión yanqui era Elvira, una erótica presentadora de un programa de terror. Por la piel de toro supimos de ella gracias a revistas como Fangoria o los tres juegos (la tercera entrega fue Elvira II: Waxworks) que se publicaron. Realmente no eran juegos eróticos en sí, pero por aquella época para gente que se excitaba con la portada del Game Over no se podía pedir más.

Tanto este como su antecesor, Mistress of the Dark, eran una mezcla entre las aventuras gráficas de LucasArts y RPG. En esta entrega Elvira era la damisela en apuros secuestrada por el demonio Cerberus y nosotros el novio que acudía a su rescate. Debíamos movernos por los platós donde la chica rodaba su programa, los cuales habían sido tomados por toda clase de criatura sobrenatural. Con la ayuda de la bruja Elvira que vía telepática nos mostraba su libro de hechizos íbamos derrotando enemigos resolviendo puzles.

Un juego difícil, de los de la vieja escuela, donde cualquier error te hacía retroceder bastante tu avance a pesar de poder salvar en cualquier instante. La elección de tu inventario era vital para no fracasar.




Accolade lanzaba en 1992 la secuela de las aventuras de esta exhuberante presentadora de películas de terror. El juego llegó para Amiga, Atari ST, C64 y MS-DOS.




Dependiendo de la versión, los "gráficos" se agradecián más o menos




A pesar de ser una mujer de armas tomar, Elvira necesitará de nuestra ayuda y como decir que no a ese par de razones




Hasta los demonios tenían su sexapeal en el mundo de Elvira

SALVADOR VARGAS




Quien a día de hoy no conoce semejante juego, allá por el 96 SEGA lanzaba un shooter sobre raíles cuya misión era matar zombis a todo trapo, mientras pasábamos misiones con sus correspondientes jefes finales e íbamos destruyendo los planes de un científico loco, junto con un compañero, que era como en realidad molaba mas.

Pero lo que más molaba, lejos del PC o la flamante Dreamcast, fueron los muebles que, versión tras versión fueron sacando. Se podría decir que rivalizo con Time Crisis, de Capcom, pero la verdad es que desde su primera parte, la temática y el espíritu del juego siempre fue algo superior, ofreciéndonos muebles cada vez más avanzados.
El primero la verdad era algo simple, dos pistolas que, en un caso eran azules, y en otras rojas, pero que hacían las delicias que quien había disfrutado de este juego en consola o PC, esta vez, sin pulsar ningún botón para recargar si no, como ocurría en otros shooters, disparando fuera de la pantalla. Como en sus dos primeras partes las armas siempre habían consistido en pistolas, no hacía falta crear muebles demasiado complejos, y lo que verdaderamente se buscaba era el entretenimiento puro y duro, y este título lo conseguía con creces, tanto es así, que hasta 2008, ha habido secuelas de él, así como asta una película.

Pero para pasada total, la de su cuarta y última parte, el mueble de la edición especial ya es para quitarse el sombrero, todo un homenaje a la saga y a su temática, recreando la atmosfera de house of the dead hasta el punto más álgido de las maquinas recreativas, el mueble de la cuarta parte, más que un mueble, es un museo al juego de SEGA.

Una carpa metálica con un toldo de plástico con todo el universo HOD serigrafiado en rojo y blanco con un montón de zombis, nos dan la bienvenida hacia un par de puertas a sus lados para entrar en el interior, donde nos esperan un sillón giratorio con base circular y un par de uzis. El sillón viene acompañado de un cinturón de seguridad y una barra como la de una atracción de feria, y es que, el juego te tiene en constante movimiento, pues los zombis te llegan por delante o por detrás, a través de dos pantallas Panasonic de 29 pulgadas y sonido 5.0. Incluso, para mas realismo, en esta cuarta parte desaparecen las vidas de sus antecesoras, ahora tenemos una barra que determina estas y, cuando perdemos una, nos lanza un cañón de aire comprimido anunciándonos nuestra muerte. En definitiva, un juego con unos muebles, en concreto este último, ya muy difícil de encontrar por los salones recreativos de nuestro país, ¿O lo difícil es encontrar un salón recreativo?

PITI QUINTELA

LEGEND OF GRIMROCK

ALMOST HUMAN

# LA FICHA

**LANZAMIENTO:** 11/04/2012
**COMPAÑÍA:** Almost Human
**PLATAFORMA:** PC/Mac/Linux
**GENERO:** Rol/Dungeon Crawler
**VOCES:** Inglés
**TEXTOS:** Inglés

LEGEND OF GRIMROCK

DAVID ALASTOR

**No he dormido bien últimamente. Hay un eco en mis sueños que es demasiado débil para entender. ¿Me pregunto qué está tratando de decirme?**
**-Toorum-**

En la cima del monte Grimrock, un grupo de prisioneros es lanzado a sus fauces por cometer delitos contra el rey, sellando la entrada tras de sí. Sus pecados son perdonados pero una vez dentro, una voz incorpórea, los guía a través de los niveles prometiendo una salida que nadie ha visto antes en esas mazmorras. Guiados por la voz y su entereza, irán descendiendo hacia las fauces del monte en pos de una salida y de descubrir que o quien es aquella voz y para quien fue creada aquella prisión.

Bienvenidos a Legend of Grimrock. Hemos querido hacer esta reseña sobre el Gameplay de este reciente juego de rol de bajo presupuesto por una razón simple y llana. Lo está petando dentro del rol en primera persona. La historia, que aunque no tiene en exceso chicha, cumple de maravilla su papel;  nos ubica en la profundidad de las mazmorras del Monte Grimrock, nos pone en la piel de cuatro prisioneros que han cometido una serie de atrocidades. Pero desde el principio sabremos que en esta prisión, hay una oportunidad de redimirse, siempre y cuando se salga con vida. El juego, con su sublime ambientación en todo momento nos involucra en la acción recordándonos a los tan populares Dungeon crawler  tan olvidados y que tan populares fueron antaño. Con esto, queremos decir que no verás a personaje alguno, ¬a pesar de que manejas a cuatro. Tampoco hallarás tramas elaboradas más allá de lo imprescindible para contar la historia. Solo una pantalla, muchos y variados puzzles y una cantidad ingente de enemigos que te lo pondrán muy complicado para volver a ver la luz del día.

Debéis saber dos cosas imprescindibles para empezar en esta aventura. La primera y más importante, es que las antorchas son importantísimas, y a menos que tengas con antelación conocimiento y las dotes para usar el hechizo de Luz de mago, no debes deshacerte de ninguna que aun funcione o no veras nada ni a nadie. La segunda es que el clásico ramal de razas ha quedado atrás en la historia del rol. Los creadores han querido darle un aire fresco a los figurantes, descartando a Elfos, enanos, orcos y otras razas mayores tan manoseadas en esta serie de juegos desde hace bastante tiempo, y han optado por darle protagonismo a otra serie de razas tiempo atrás olvidadas como "Minotauros, hombres bicho y hombres lagarto", que se reparten entre tres profesiones que son, Mago, Guerrero y Ladrón. Verás enseguida que el juego no tiene grandes avances en tecnología digital, pero a pesar de ello, el motor renderizado en 3D cumple su papel con sobresaliente, aun siendo bastante sencillo, con sus repetitivos bloques de piedra, que os harán vizquear en más de una ocasión buscando los resortes, palancas o trucos que abran recónditos pasadizos secretos. Hasta el movimiento singular de los personajes, que, por la posición que los coloques intuirás quién recibe daño, es de lo más simple dando por sentado que los cuatro anti-héroes que manejas van en bloques de dos, estando dos delante y dos detrás. Y hay que tener cuidado con lo que pones delante y lo que pones detrás, ya que es lógico pensar que una espada corta, no llegara al ataque estando en la fila de atrás, y que un arquero colocado en la fila delantera es un suicidio a gritos. También hay que decir, que las carencias que aporta en este sentido es lo que lo hace único y probablemente tan exitoso. Los monstruos no dejan de ser repetitivos en cada nivel, y probablemente en muchos sentidos te pondrán las cosas muy complicadas a la hora de salir con vida, ya que al igual que tú, solo pueden moverse en línea recta y no necesariamente de cuadricula en cuadricula; continuamente buscaran acorralarte para matarte de forma dolorosa, y creernos cuando os decimos que en más de una ocasión lo conseguirán. Si por algún casual sobrevivís a los enfrentamientos, recordar que las pociones tendrás que fabricártelas tú con un mazo y un mortero, con las escasas plantas medicinales que crecen en lo más escondido de la mazmorra, así como las botellas de cristal que vas encontrando y reciclando,  hacen de la supervivencia un verdadero desafío. Tampoco te olvides de comer la comida que iras encontrando por el camino, ya sea en forma de carne de gusano gigante o las raciones de campaña que os ayudaran a manteneros fuertes y a llegar al final de la aventura ya que no comer significa un destino peor que la muerte a manos de cualquier peligro de la mazmorra.

# LA SAGA

El juego es hijo de una empresa Finlandesa nacida en Marzo de 2011 y para ser la primera prueba en años de esta modalidad, tiempo atrás olvidada en el cajón del rol, hay que decir que aprueba y con nota muy alta. Gráficamente es muy aceptable, ya que a pesar de ser una creación de bajo presupuesto cuenta con texturas muy elaboradas y una atmósfera claustrofóbica sin precedentes desde los añorados años 90."Almost Human Games" ha sabido darle a un público con añoranza lo que degustó con el viejo "Eye of the Beholder", y lo ha dado con buenos resultados haciendo que la crítica fuera buena hasta el punto de crear una masa ingente de seguidores en gestores de descarga como Steam u Origin, estando en los Top10 durante varias semanas seguidas y vendiendo más de 600.000 copias hasta la fecha de las 50.000 previstas inicialmente. Desde el movimiento a cuadriculas, hasta la imposibilidad de moverse en diagonal entre los diferentes pasillos, así como la necesidad de comer o de luz, se nos muestra que, este juego es un hijo de la experimentación cuidado al detalle y que ha demostrado ser una maravilla digna de poseer, para todo aquel que disfrute de este tipo de reliquias. Se sabe que hay una continuación que está en elaboración y que será lanzada como su primera parte en los gestores de descarga. Previamente propuesta como DLC de la primera parte, los desarrolladores decidieron ponerle un 2 detrás y hacerlo juego secuela. En esta segunda parte, se ha prometido un poco más de intervención gráfica y respetar el sistema de juego hasta prácticamente el último detalle con salvedades, ya que se sabe que también concurrirá en exteriores como novedad a las claustrofóbicas estancias de su predecesor. También se incluirá un sistema de mooding para que los jugadores puedan incluir sus propias aventuras sin problema, y que como si de un old school se tratara, compartirlas entre jugadores. Sin duda, Legend of Grimrock tiene posibilidades de convertirse en una de las reliquias de la década si Almost Human sigue ganando premios con un género tan básico y olvidado como este.




# OPINION NSG

Un juego que no puede faltar en tu ludoteca. Imprescindible para pasar ciertas horas delante del ordenador y que si verdaderamente te gusta el rol, disfrutaras como un enano. Puzzles en ocasiones excepcionalmente elaborados y que harán que vuelvas atrás continuamente para poder abrir todas las puertas encontrando objetos épicos. Hará que te encuentres como un rapiñador, guardando todos los restos de carne que recojas de los enemigos, así como las piedras o contando las flechas y antorchas, debido a que sin nada de ello probablemente no puedas terminar la aventura. Tampoco queremos dejar de puntuar el elaborado sistema de hechizos, basado en runas y que, tocando puedes llegar a desentrañar no sin cierta dificultad. E cualquier caso, necesitaras administrar las manos de alguno de tus compañeros de combate, porque verdaderamente no veras tres en un burro si no administras las antorchas o aprendes el hechizo de luz. Como critica, decir que la única pega que encontramos es su dialogo en inglés, que hace que la historia quede estancada en un segundo plano para los que no entienden el idioma, pero que, como ya hemos comentado, no es crítica en exceso relevante ya que apenas hay dialogo y aún menos texto que leer, salvo en algún puzzle ocasional que con un buen traductor sueles salir del problema airoso.  Como apunte, decir que por las innaufragables aguas de internet, ya se pueden encontrar traducciones en castellano del juego, así que ya no tienes excusa para jugarlo. Desde RPGando te lo recomendamos con una muy buena nota. Juégalo por Toorum y dale saludos de nuestra parte.

# AQUELLOS MARAVILLOS AÑOS 1979

POR ANDREY ALFONSO



Finalizando la alocada década de los 70´s, comenzaba lo que se llamó la época dorada de los videojuegos y que se extendería hasta mediados de los ochenta. En este año contamos con la fundación de dos colosos del software de entretenimiento y diversión CAPCOM y Activision.

CAPCOM

CAPCOM, que viene de unir las palabras CAPsule COMputers, tiene en su haber sagas tan populares como Street Fighter, Ghosts'n Goblins, Final Fight, Mega Man o Resident Evil entre otros. Esta compañía ha incursionado notablemente en el mundo en las consolas, siendo aún más reconocida por sus juegos de Arcade, también han incursionado en PC, pero teniendo éxito en menor medida.

ACTIVISION®

Activisión es una reconocida empresa de desarrollo de videojuegos que se inició vendiendo cartuchos para la Atari fundada por Jim Levy, David Crane, Larry Kaplan, Alan Miller y Bob Whitehead, quienes cansados como programadores de no obtener créditos ni beneficios de sus creaciones dentro de la compañía Atari, decidieron fundar su propia compañía. El resultado: juegos como Pitfall, Checkers, Skiing, Dragster y Boxing con los que iniciaron, y al momento se convirtieron en la tercera mayor distribuidora de videojuegos.

MATTEL ELECTRONICS

INTELLIVISION

En este año también salió una consola que peleó cara a cara frente a la muy consolidada Atari dadas las características que traía, la Intellivision (Televisión inteligente) lanzada al mercado por la compañía de juguetes Mattel con unos poderosos 16 bits que le permitía presentar mejores gráficos y sonidos más realistas. Otro detalle para resaltar, era la posibilidad de descargar juegos mediante las líneas telefónicas siendo esta consola la pionera en el uso las redes. La crisis del mercado arruinaría a esta compañía, que alcanzó a sacar un juego en 3D e incluir sistemas de reconocimiento de voz para algunos de sus juegos


V SALÓN DEL MANGA
Y LA CULTURA JAPONESA DE
MURCIA
KIOSKO ALVAREZ
Región de Murcia
Fusion FREAK
japo japi
20 años fnac
Centro de Congresos de Murcia
15, 16 y 17
NOVIEMBRE 2013

# ASTEROIDS



Uno de los juegos más populares de esa generación fue la popular título de la nave que iba destruyendo asteroides haciéndolos cada vez más pequeños, y por lo tanto más difíciles de impactar, al tiempo que iba girando sobre su eje y desplazándose por toda la pantallas tratando de esquivar los fragmentos letales. Diseñado por Lyle Rains y programado por Ed Logg, el juego inspirado en Spacewar se convirtió en el juego más vendido de todos los tiempos y trajo consigo la oportunidad de registrar con las iníciales del jugador sus propios records, mecánica que se conserva hasta la fecha. Lo sencillo del juego le daba a la vez su alto nivel de adicción, un botón de aceleración, otro de giros, un tercer botón llamado hiperespacio (que movía la nave al azar en cualquier parte de la pantalla) y la palanca para desplazar la nave. Cuando se destruía el último fragmento de asteroide de la pantalla, llegaba el siguiente nivel con el añadido de dos nuevas rocas espaciales (de dos en dos hasta 12) y la inclusión de dos ovnis a los que también había que impactar antes que ellos lo hicieran sobre nosotros.

# LUNAR LANDER




Otro juego que se sucede en el espacio, pero mucho más pacífico, donde la misión que tenemos es aterrizar nuestra nave en la luna. El reto del juego es buscar los espacios más pequeños para el alunizaje que son los que dan mayor puntuación y pilotar de la mejor manera la nave mediante tres botones: dos para rotar la nave, otro para alejarse momentáneamente de la luna y la palanca con la que se controlaban los cohetes de propulsión que direccionaban la nave o módulo lunar. El elemento en contra, y que añadía más dificultad al juego, era el ítem de combustible que era como un reloj que se iba agotando a medida que transcurría el juego y qué una vez terminado hacía perder el control sobre la nave la cual terminaba chocando. Si el jugador insertaba más monedas "compraba" más combustible lo que era otro elemento innovador en el juego, además de contar con la posibilidad de ajustar la dificultad del juego en cualquier momento.

# AKALABETH




Mundo de Perdición (World of doom), creado por Richard Garriot cuando era apenas un chaval de 18 años, tiene el honor de ser el primer videojuego de rol de la historia. Usando el lenguaje de programación BASIC, la versión que finalmente salió al mercado fue la denominada 28B, fruto de varios años de ensayos con otros jugadores de rol, comprada a Garriot por California Pacific, la cual vendió 30000 copias. La trama del juego son una serie de misiones, 10 en total y cada una con mayor grado de dificultad, donde Lord British encomienda la derrota de 10 monstruos dentro de una mazmorra, y ocasionalmente fuera de ella, con una vista aérea de la misma.

# GALAXIAN

Aprovechando el enorme éxito de Space Invaders, NAMCO lanza esta versión mejorada, que también obtuvo una muy favorable aceptación de parte de los jugadores, que incluye innovaciones tales como naves suicidas que se enfilan hacia la nave buscando destruirla aun a costas de destruirse ellas mismas. Horda tras horda de naves, éstas van apareciendo a medida que la nuestra va destruyéndolas mientras se mueve de izquierda a derecha esquivando disparos y rivales kamikaze. El otro gran atractivo del juego en su momento residió en ser el primero 100% a color.



Nosolo
FREAK
LAtINOAMERICA
año 1-número 2
EsclafownE
FICOSPLAY
2013
Vuelve Goku
DRAGON BALL Z
神と神
BATTLE OF GODS

# ASESINATO EN 8 PIXELES



## CAPITULO 3

### POR XAVIER MUÑOZ

- ¡Eh! ¡Novato! Coge esto.
Una bolsa de deporte salió volando de las manos de un hombre grande y musculado yendo a parar a las manos de otro bastante menos corpulento, quien cogió la bolsa sin apenas moverse.
- Déjala encima de esa mesa y ves sacando todos los trastos que hay metidos.
Sin mediar palabra, el novato se acercó a una pequeña mesa de metal y colocó la bolsa en ella. No podía reprimir una mueca de repulsión a cada objeto que sacaba; unos alicates, una palanca, diversos objetos punzantes, un machete y una biblia.
- ¿Para qué es esto, Zangief? – Preguntó el novato-. ¿Para darle en la cabeza por si todo lo demás falla?
- Mejor no juegues con eso, novato, al doctor no le hace mucha gracia que jueguen con sus cosas. Yo que tú dejaría el libro en su sitio y me quedaría esperando como un niño bueno a que llegue nuestro invitado – Zangief miró su reloj y sacó un teléfono móvil-. Supongo que no tardarán mucho así que iré avisando a la enfermera para que también baje aquí.
- Y por cierto… a ver cuando dejas de llamarme novato, mi nombre es Michael.
- Hasta que no venga otro que te quite el puesto, llevarás ese nombre – Zangief le contestaba sin apenas levantar la mirada del teléfono-. Además, me gusta más que tu nombre. Qué le vamos a hacer…
Michael dejó el libro en la mesa y se dirigió al otro extremo de la habitación mientras esperaban a su invitado. Era una habitación pequeña, de unos cinco metros cuadrados, con una mesa y una silla. Parecía haber sido sacada de cualquier película mala de serie B, pero realmente no se necesitaba nada más. Esos pequeños instrumentos en las manos de la mujer que se hacía llamar la “Enfermera” eran suficientes para que cualquier hijo diablo acabara cantando ópera y le contara todo lo que ellos querían saber.
Apoyando su espalda en la pared Michael hizo memoria de cómo había acabado trabajando en tal lugar. Aunque no había sido mal estudiante, le podía el dinero fácil, las mujeres y la buena vida por lo que pronto empezó a frecuentar malas compañías y a realizar actos aun peores. Finalmente un conocido le dio el número de alguien que estaba buscando una persona como Michael, capaz de hacer cualquier trabajo por una buena suma de dinero y nada de preguntas. No obstante, tras ver el potencial que el chico despedía, decidieron incluirlo dentro del seno de una de las familias mafiosas más poderosas de toda la ciudad. Aunque desconocía quién mandaba en ella (muy poca gente lo conocía) sabía que tenía contactos en todas partes; política, administración pública, artes, policía… y, siempre que no se pasaran de la raya, las autoridades miraban hacia otro lado cuando se trataba de un miembro de la familia Broddgöltur.
Hacía poco que habían decidido “ascenderlo” por lo que, de momento, debía acompañar a Zangief en todo momento para empezar a ver cómo se manejaba el cotarro. Michael pensó que la paga bien merecía la pena, si a eso le sumamos que gozaba de cierta protección y que no tenía escrúpulos a la hora de hacer lo que le pidieran, podría ganarse muy bien la vida en muy poco tiempo.

Giró la cabeza y miró de nuevo a Zangief. El tipo no era un idiota después de todo, a pesar de su corpulencia tenía una buena cabeza y no hacía una cosa sin haber pensado en la otra. Creía recordar que provenía de un país del este, muy posiblemente Rusia, aunque la verdad poco le importaba. Seguiría sus instrucciones al pie de la letra y evitaría cualquier tipo de conflicto con él, realmente imponía bastante.
Los pensamientos de Michael se vieron interrumpidos al abrirse de repente la única puerta de la habitación. Por ella aparecieron dos tipos que sujetaban a un tercero que iba con las manos atadas a la espalda. El hombre atado parecía inconsciente y los que lo sujetaban tenían que hacer bastante fuerza para aguantar su peso y llevarlo a la silla. Mientras lo ataban de pies y cuerpo a la silla, hizo su aparición la "Enfermera". Michael la miró sin mediar palabra.
Aunque ya la había visto antes un par de veces, nunca había tenido la oportunidad de verla trabajar en directo. Estaba delante de una auténtica "femme fatale"; guapa, joven, con un pelo rosado, y un vestido a juego, parecía muy decidida a hacer lo que se proponía. A Michael le invadía la curiosidad y, porque negarlo, el morbo de ver a alguien así torturar a un hombre hecho y derecho. No obstante su ilusión se apaciguó cuando Zangief le hizo señas para que se acercara a él. Cuando lo hizo le ordenó que saliera fuera de la habitación y vigilara si pasaba alguien.
Contestando afirmativamente, pero odiándole con todo su ser, Michael salió de la habitación y se plantó en la puerta. Estaba en un pasillo muy tenue y deshabitado. Se encontraba en la parte baja de uno de los edificios de la familia y todos sabían que nadie irrumpiría allí. Zangief estaba poniendo a prueba su capacidad de obediencia y él sabía que tenía que cumplir las órdenes si quería mantener su puesto.
Michael intentaba escuchar lo que pasaba dentro pero solo podía discernir algún susurro. De repente los susurros se convirtieron en gritos agónicos de dolor cada vez más desgarradores. Michael rezó para nunca verse en la piel de ese pobre desgraciado, al cual le quedaban pocas horas de vida.
Los minutos pasaban y los gritos cesaban hasta que llegó un momento que pararon definitivamente. O bien les había dicho lo que querían, o bien se les había quedado fiambre. La puerta se abrió de repente y apareció Zangief haciéndole señales para que entrase.
Cuando entró en la habitación, el olor metálico de la sangre le invadió los poros. Allí donde antes había un hombre sentado, se encontraba una masa sanguinolenta que balbuceaba cosas sin sentido mientras le caían hilos de baba. La "Enfermera" pasó por su lado y se fue de la habitación tal y como había entrado, en silencio. Los otros dos hombres estaban desatando al moribundo y empezaron a llevarlo fuera de la habitación.
- ¿Ha dicho lo que queríais saber? – Preguntó a Zangief.
- Ha costado pero si. Por fin nos ha dicho donde está, en un piso particular del extrarradio. Quiero que acompañes a David y John a recuperarlo. También quiero que os llevéis a ese hijo de puta, por si nos ha mentido, y lo ejecutéis una vez hayáis recuperado el paquete. ¿Entendido?
Michael asintió y se dispuso a salir de la habitación.
- ¡Novato!
Michael se giró.
- Es posible que haya una persona en el piso, una mujer llamada Lena, creí entender. Que no suponga ningún problema el eliminarla. El paquete así lo requiere.
- En absoluto Zangief.
Michael le dio la espalda y, mientras se ponía en marcha, sacó de su pistolera una Sig Sauer P250 a la que le incorporó un silenciador. Seguro que esa mujer no iba a ser ningún problema.

CONTINUARÁ....

# NOSOLO DE JUEGOS VIVE EL GAMER

## CINE - PLAN DE ESCAPE

Estreno en España: 11/10/2013
Productora: Summit Entertainment, Emmett/Furla Films
Director: Mikael Håfström
Guión: Miles Chapman, Jason Keller
Reparto: Sylvester Stallone, Arnold Schwarzenegger, Jim Caviezel, Vinnie Jones, Vincent D'Onofrio, 50 Cent, Amy Ryan
Sinopsis:
Ray Breslim (Sylvester Stallone, 'Los mercenarios') es un experto en seguridad que termina encarcelado en una de las prisiones de alta vigilancia que él mismo ha diseñado. Breslim cae en su propia trampa. Hasta ahora se había dedicado a diseñar los planos de estas cárceles, pero desde que es enviado a prisión tiene que probar en primera persona la dureza de las medidas de seguridad que había ayudado a trazar. No obstante, gracias al conocimiento que tiene de los planos y el funcionamiento del edificio podrá idear un plan de huida.
Durante su encarcelamiento conoce a Church (Arnold Scharzanegger, 'Terminator'), un preso con grandes principios de humanidad que goza de gran estima entre el resto de presidiarios. Junto a ellos, cobra especial relevancia el papel del alcaide de la prisión, interpretado por Jim Caviezel ('La delgada línea roja').
Estos dos popes de la historia del cine de acción (Stallone y Schwarzenegger), se dan cita de nuevo en un proyecto que correrá bajo la dirección del director sueco Mikaël Hafstrom ('El rito').

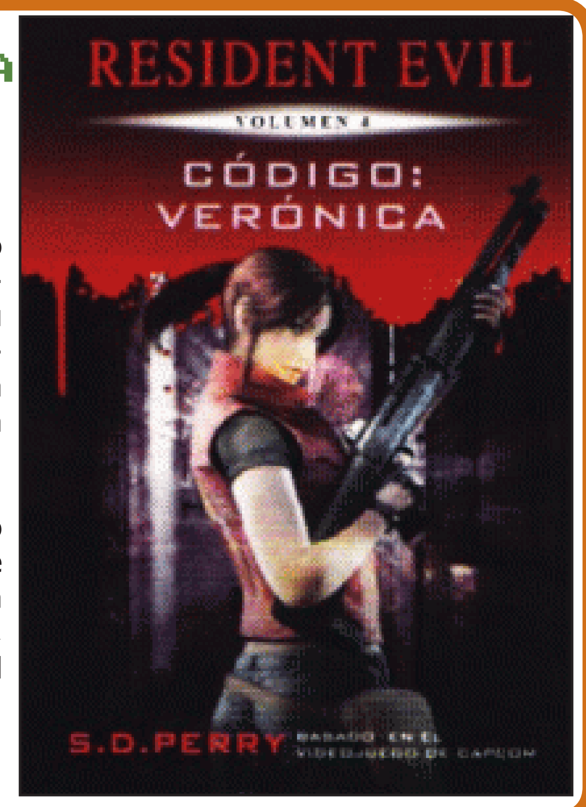



## LITERATURA - RESIDENT EVIL VOLUMEN 4- CODIGO: VERONICA

Lanzamiento: 15/10/2013
Precio: 9,45 euros

La búsqueda desesperada de su hermano desaparecido lleva a Claire Redfield a enfrentarse de nuevo a las devastadoras armas biológicas de la corporación Umbrella. Su búsqueda la lleva hasta una isla remota donde un científico loco libera a todas las grotescas criaturas que tiene a su disposición con el fin de impedir que ella interfiera en sus horribles maquinaciones.

Claire logra reunirse con Chris Redfield, que ha estado luchando solo contra las creaciones más terroríficas de Umbrella y que se encuentra frente a frente con quien traicionó a los STARS de Raccoon City: un individuo que, según las leyes de la naturaleza, debería estar muerto: el capitán Albert Wesker.




Nosolo
FREAK
Nº 24 - OCTUBRE 2013
AMERICAN
HORROR
STORY
Entrevistas
exclusivas
OBK, OMNÍVOROS,
MARIAN ÁLVAREZ...
MAGIA NEGRA EN ESTADO PURO
BRUJAS Y MAGOS



Y EL PROXIMO MES...
ASSASSIN'S
CREED IV
BLACK FLAG
EA
SPORTS
BATMAN
ARKHAM ORIGINS
BATTLEFIELD 4
Y MUCHO MAS...